СТРАНА ИГР

www.gameland.ru



MAX PAYNE супербоевик по-фински

Nival Interactive presents

ДЕМИУРГИ

(game)land

ISSN 1609-1035

9 771609 103003 17>

ИГРЫ:

Moto Racer 3 The Sims: Hot Date Rez Outrigger Mario Kart Advance Herdy Gerdy

ПРОХОЖДЕНИЯ:

Alone in the Dark 4 Anachronox MechCommander 2 Max Payne


intel inside
pentium III


hp
invent



колонка редактора

Всем привет!

Все-таки Россия - удивительная страна! Тяжелое экономическое положение, низкие доходы населения, чрезвычайно малое (по сравнению с европейскими странами или США) распространение компьютерных технологий, - да что вам говорить, вы и без меня все прекрасно знаете. И тем не менее. Именно Россия стала первой страной на планете, в которой государством официально признано существование нового вида спорта. Спорта компьютерного. Буквально на днях распоряжение о признании киберспорта и регистрации его в Олимпийском комитете России было подписано высокими чинами нашего правительства. Более того, заявлено о поддержке программ обучения компьютерным играм в рамках стандартной школьной программы и вообще всяческом содействии проведению турниров и соревнований. Раз уж такое дело, мы тоже решили не отставать, идти в ногу со временем и соответственно, выделить компьютерному спорту собственную самостоятельную рубрику в журнале. Ранее кое-какие репортажи о турнирах и соревнованиях появлялись в рубрике Сергея Долинского Online. Теперь же - милости просим в свежайший раздел - Киберспорт!

Удачи на полях виртуальных сражений,
Ваш Сергей Амирджанов



СИ №17(98) сентябрь 2001

На 1-й стр. обложки: Демиурги от Nival Interactive - бесспорно, крупнейший российский игровой проект этого года. Обложка СИ достается шедевру вполе заслуженно...



Core Design: не только Tomb Raider

Согласитесь, ждать самобытности и оригинальности от новых игр, которые делают создатели Tomb Raider, было бы несколько странно, но... игровая индустрия склонна изредка подкидывать нам сюрпризы.

1С всегда номер один

Все знают фирму "1С". Знают как издателя номер один и одного из ведущих разработчиков. Но в то же время большинство не имеет представления о том, что представляет собой "1С" "с изнанки", что скрывается за громкими титулами, что за люди за всем этим стоят...

Игры в алфавитном порядке



Постеры формата А2 в каждом журнале с CD!







Демиурги

Этой игре уготована участь стать суперхитом. Двух мнений тут быть не может – игровой Олимп уже готовит тепленькое местечко на своей вершине для оригинального сплава Magic: The Gathering и Heroes Of Might And Magic от московской команды Nival Interactive.



Сергей ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

НОВОСТИ
ИГРОВОГО МИРА

Когда этот номер журнала попадет к вам в руки, до японской премьеры GameCube останется всего около двух недель. До американского дебюта Xbox и того же GameCube - чуть более двух месяцев. А за окном уже будет играть красками сентябрь, верный предвестник крупнейшего европейского игрового шоу ECTS. Репортажи с нинтендовской выставки SpaceWorld 2001, проходящей в Токио в конце августа, и самой ECTS вы сможете прочитать в следующих номерах журнала (увы, дар предвидения у нас развит не столь сильно), впрочем, на затравку есть и маленькая сенсация. Компания Blizzard, лидер прошлого выпуска новостей СИ, сообщила о том, что намерена анонсировать на ECTS новый игровой проект. Вариантов немного: Diablo III (наиболее вероятный), StarCraft II или абсолютно новая игра. Подробности - сразу после пресс-конференции.

Индустрия глазами американских игроков

На днях были опубликованы результаты масштабного социологического исследования, заказанного крупным издательством Ziff-Davis и посвященного американскому рынку видеоигр и его перспективам. Некоторые положения этого исследования показались нам настолько интересными, что мы сочли возможным посвятить этому событию целую заметку. Так, например, 42 процента американских игроков, уже владеющих той или иной игровой консолью, планируют сменить платформу к концу этого года. Из этих 42 процентов предпочтение PlayStation2 отдают примерно 60 процентов, то есть почти две трети опрошенных. 34 процента активных игроков собираются обзавестись этой зимой приставкой Xbox, а 33 процента намерены купить GameCube. Разумеется, разрыв в один процент входит в пределы статистической погрешности, так что соотношение сил новых платформ на американском рынке за три месяца до премьеры пока что абсолютно равное. Что же касается PS2, то она, как и ожидалось, пожинает сейчас плоды раннего старта, став предметом предпочтения большинства. Общая сумма превышает 100%, потому что многие игроки собираются приобрести сразу две или даже три приставки. Помимо того, выяснилось, что сектор хардкорных игроков, по крайней мере, в Штатах составляет всего лишь около 20% от всех людей, более-менее часто прикладывающихся к видеоиграм. И эти двадцать процентов потребителей отвечают за 61 процент продаж всех видеоигр и игровых приставок в Америке. То есть фактически, несмотря на малочисленность этих людей, индустрия работает только на них.





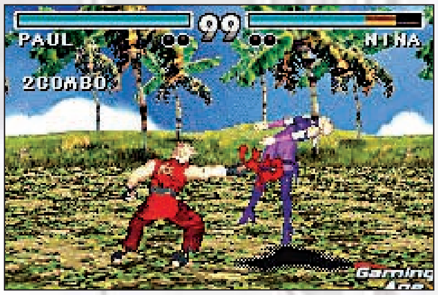
Финальный дизайн коробки GameCube "совершенно случайно" попал в руки журналистов.

Tekken на GameBoy Advance

Nintendo GBA

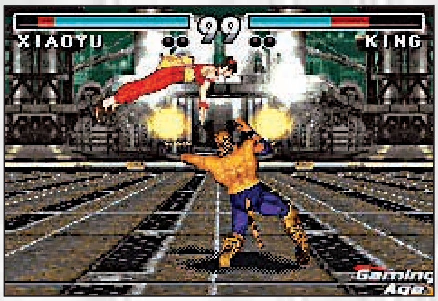
Компания Namco, которая уже почти год назад ошарашила игровую общественность анонсом разработки игры под названием Tekken Advan-ce, наконец-то решила продемонстрировать первые кадры из будущего бестселлера. В играбельном варианте проект появится на выставке SpaceWorld 2001, а позже и на Nintendo Show в Лондоне, которая пройдет одновременно с ECTS. В основе GBA-





Tekken 3 на GameBoy Advance будет выглядеть весьма близко к оригиналу, вышедшему на PSone.





www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000.
Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* издатель
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* главный редактор
Максим Заяц *maxim@gameland.ru* заместитель главного редактора
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Борис Романов *borisr@gameland.ru* редактор Видео
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* корректор

ART

Михаил Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Алик Вайнер *alik@gameland.ru* дизайнер
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE

Леонид Боголюбов *caterpillar@gameland.ru* редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор

Игорь Акчурин служба безопасности и связь
Глеб Маслов с правоохранительными органами

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE

Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095)250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 50 000 экземпляров

Цена договорная

Дизайн обложки: *Михаил Огородников*

АМЕРИКА PC

1.	DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION	VIVENDI-UNIVERSAL
2.	MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2000	MICROSOFT
3.	THE SIMS	ELECTRONIC ARTS
4.	THE SIMS HOUSE PARTY	ELECTRONIC ARTS
5.	DIABLO II	VIVENDI-UNIVERSAL
6.	ROLLERCOASTER TYCOON	HASBRO
7.	THE SIMS LIVIN' LARGE	ELECTRONIC ARTS
8.	MECHCOMMANDER 2	MICROSOFT
9.	AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS	MICROSOFT
10.	TRIBES 2	VIVENDI-UNIVERSAL

АМЕРИКА ВИДЕОИГРЫ

1.	GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY	PS2
2.	NBA STREET	ELECTRONIC ARTS	PS2
3.	SUPER MARIO ADVANCE	NINTENDO	GBA
4.	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	DC
5.	TWISTED METAL: BLACK	SONY	PS2
6.	FINAL FANTASY CHRONICLES	SQUARE EA	PSONE
7.	TONY HAWK'S PRO SKATER 2	ACTIVISION	GBA
8.	POKEMON GOLD	NINTENDO	GBC
9.	LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS	NINTENDO	GBC
10.	POKEMON SILVER	NINTENDO	GBC

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1	GRAN TURISMO 3	SONY	PS2
2	MAX PAYNE	TAKE 2	PC
3	TONY HAWK'S PRO SKATER 2	ACTIVISION	GBA
4	TOMB RAIDER 2	EIDOS	PSONE
5	POKEMON GOLD	NINTENDO	GBC
6	POKEMON SILVER	NINTENDO	GBC
7	TOMB RAIDER	EIDOS	PSONE
8	SUPER MARIO ADVANCE	NINTENDO	GBA
9	DRIVER	INFOGRAMES	PSONE
10	DIGIMON WORLD	INFOGRAMES	PSONE

ЯПОНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1	EVERYBODY'S GOLF 3	SONY	PS2
2	FINAL FANTASY X	SQUARE	PS2
3	MARIO KART ADVANCE	NINTENDO	GBA
4	GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY	PS2
5	GROWLANCER II	ATLUS	PS2
6	BARU SHOOTING BAYBLADE	BROCCOLI	GBC
7	MYSTERIOUS DUNGEONS GB2	CHUN SOFT	GBC
8	YUGIOH DUEL MONSTERS 5	KONAMI	GBA
9	APE ESCAPE 2001	SONY	PS2
10	POKEMON STADIUM GOLD & SILVER	NINTENDO	N64

Знаменитый Gran Turismo 3, наконец-то, заслуженно воцарился на верхних строчках хит-парадов абсолютно всех крупнейших игровых территориях. Триумфальное шествие возглавляет Япония (продано 1,5 миллиона копий), к японскому успеху присоединяется Америка, где только за первые пару недель реализовано уже более миллиона копий игры. Данные по результатам продаж в Европе пока более скромны, что, впрочем, обусловлено не низким интересом публики, а более поздней датой выхода суперпроекта (20 июля). Тем не менее, известно, что лишь за первый день в Англии было продано порядка 80 тысяч копий игры. Это, конечно, далеко от 130-тысячного рекорда, установленного Gran Turismo 2, но для игры на недавно вышедшей платформы более чем впечатляюще. Отлично стартовал и громкий PC-проект Max Payne. Несмотря на то, что данных по американским продажам у нас пока нет, можно ожидать, что в Штатах игра будет пользоваться столь же солидной популярностью, что и в Англии, хит-парады которой традиционно доходят до нас капельку раньше. Поголовное увлечение англичан играми сериала Tomb Raider объясняется только что вышедшим фильмом с Анжелиной Джоли и снижением цен на первые игры серии. Японцы же продолжают закупать Final Fantasy X, пусть и более цивилизованными масштабами (общий тираж, по некоторым сведениям, уже приближается к отметке в три миллиона копий), а вместе со Square'вским шедевром также стали охотнее брать PS2, которая в последние пару недель продается объемами примерно по 130 тысяч приставок в неделю. Выход Mario Kart Advance также весьма положительно сказался на успехе GBA, который еженедельно сметается с прилавком примерно ста тысячами счастливых геймеров.


ВЕСЬ ТИРАЖ УКОМПЛЕКТОВАН СПЕЦИАЛЬНЫМ ВЫПУСКОМ
ЖУРНАЛА "СТРАНА ИГР", ПОСВЯЩЕННЫМ ИГРЕ
Z: СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ.
КУПИ ИГРУ — ПОЛУЧИ ПРИЗ!
ФУТБОЛКИ "Z: СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ",
КРУЖКИ "GAMELAND",
ЛИЦЕНЗИОННЫЕ ИГРЫ.
CAPT. ZOD
В МАГАЗИНАХ
И ЖУРНАЛЬНЫХ
КИОСКАХ ГОРОДА
С АВГУСТА 2001
СТАЛЬНЫЕ
ПАРНИ
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК ОБРАЩАЙТЕСЬ В КОМПАНИЮ "СОФТ КЛАБ",
ТЕЛ. 232-6952, E-MAIL: SALES@SOFTCLUB.RU

версии знаменитого файтинга лежит третья его серия, Tekken 3. На трехмерных, свободно скроллящихся аренах будут выступать спрайтовые, но чрезвычайно качественно оцифрованные и анимированные бойцы, все движения которых будут позаимствованы из полигонных вариантов оригинала. По ходу поединка камера сможет увеличивать или уменьшать приближение к полю боя, таким образом предоставляя игрокам известную свободу передвижения. Ну а героев, скорее всего, будет около десятка. Большинство оригинальных арен из Tekken 3 перейдет и в GBA-версию, разумеется, в несколько упрощенном варианте. Ну а начало продаж намечено на ближайшую осень.

Nintendo и Microsoft определяются с деталями

Поскольку новые приставки от Microsoft и Nintendo поступают в продажу практически одновременно, неудивительно, что и всевозможные детали по поводу скорого запуска Xbox и GameCube становятся доступны с разницей буквально в несколько дней. Единственный момент: Nintendo сейчас сосредоточена на японской премьере консоли, запланированной на 14 сентября, в то время как более открытая и дружелюбная к журналистам Microsoft успевает загодя рассказать интересующимся о своих ноябрьских планах. Обе компании успели представить на этой неделе финальную версию упаковки своих приставок, причем Nintendo предпочла воспользоваться для такого анонса неофициальными каналами. То есть позволила интернетовским источникам получить изображение финальной коробки раньше соответствующего анонса. Такой трюк, кстати говоря, позволяет предварительно выяснить общественное мнение и в случае чего предпринять какие-то попытки по улучшению ситуации. Самая замечательная черта коробки GameCube – это ручка для переноски, почти такая же, что присутствует и на самой приставке. Microsoft же поступила проще, завалив сэмплами коробок Xbox половину магазинов сети Electronics Boutique. Помимо этого, обе компании анонсировали цены на основные периферийные компоненты своих приставок, наряду с прочими рассказав о ценах на джойстики и карточки памяти. Так, например, стандартный джойпад Xbox будет продаваться в американских магазинах по цене $39.99, а стандартная 8-мегабайтная карточка памяти по цене $34.99. Стоит отметить, что это, пожалуй, самая высокая цена на аксессуары в современной истории видеоигр. Конечно же, карточка памяти как таковая для Xbox не особенно нужна – ведь сохраненные игры можно хранить на жестком диске. Однако в случае, если вам захочется перенести сохраненную игру на другую машину, без такой карточки не обойтись. Джойстик же получился просто неоправданно дорогим, что, разумеется, открывает широкое поле деятельности для сторонних производителей типа InterAct, MadCatz, Pelican и других. Что же касается GameCube, то здесь картина несколько более радостная. Официальный джойстик, спроектированный самим Miyamoto, будет продаваться (по крайней мере, в Японии) по цене 2500 иен, что соответствует американской цене в $20, максимум $25. Карточка памяти на 0,5 Мб, которую Nintendo называет Memory card 59 (видимо, по количеству доступных блоков для сохранения), будет продаваться за 1400 иен ($11). Для серьезных геймеров будет предложен специальный SD-card адаптер, который будет продаваться примерно за 10-15 долларов и даст возможность использовать в качестве карточек памяти стандартные SD флэш-карты компании Matsushita, объемом от 8 до 512 Мб. Nintendo пока скрытничает относительно цен на революционный беспроводной контроллер Wavebird, однако ожидается, что цена на него составит порядка 30-35 долларов.







Microsoft активно продвигает XBox в игровых магазинах США. Постеры, коробки, реклама...

Компьютер – это весело!

Компания DESTEN Computers, один из крупнейших производителей компьютеров и серверов собственной торговой марки, и российский издатель развлекательного ПО компания “Бука” объявляют о начале совместной акции “Компьютер – это весело!”.

С 15 августа по 15 сентября в розничных салонах компании DESTEN Computers пройдет специальная акция для геймеров. Мультимедийные компьютеры моделей DSTN Extreme на базе процессора Pentium III и DSTN Millennium базе процессора последнего поколения Pentium 4 будут бесплатно комплектоваться дисками с последней супер-игрой года “Шторм”. Компьютер Millennium является одним из последних решений компании, предназначенных для домашних пользователей. Установленный в компьютере процессор Pentium 4 способен одновременно выполнять несколько ресурсоемких графических приложений без снижения производительности, что обеспечивает высокое качество обработки цифрового видео, трехмерной анимации и цифровой фотографии. Кроме того, компьютер оснащен особыми возможностями для ускоренной обработки речи, что позволяет пользователю разговаривать, например, с партнером по игре, живущим в США, или беседовать с родственниками издалека. Игра от компании “Бука” станет превосходным дополнением к компьютеру. Остается надеяться, что эта акция пройдет успешно и послужит дальнейшему развитию партнерских отношений ведущих компьютерных фирм и игровых издательств.

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ. 1 - 30 СЕНТЯБРЯ 2001

01	Capcom vs. SNK 2	Capcom	PS2
07	Lotus Challenge	Interplay	PS2
12	Ooga-Booga	Sega	DC
12	PSO v.2	Sega	DC
15	Magic & Mayhem: Art of Magic	Interplay	PC
15	Wizardry 8	Sir-Tech	PC
15	Run Like Hell	Interplay	PS2
16	Dragon Warrior Monsters II	Enix	GBC
17	Real War	Simon &Shuster	PC
18	Sega Sports NFL2K2	Sega	DC
18	Commandos 2	Eidos	PC
18	Red Faction	THQ	PC
18	Spiderman	Activision	PC
18	Project Eden	Eidos	PC
18	Spiderman 2	Activision	PSone
18	NHL2002	EA	PS2
18	Arcatic Thunder	Acclaim	PS2
19	Propeller Arena	Sega	DC
20	Monster Rancher 3	Tecmo	PS2
25	NHL2002	EA	PC
25	F1 2002	EA	PC
25	C&C: Yuri's Revenge	EA	PC
25	Syphon Filter 3	Sony	PSone
25	F1 2002	EA	PS2
25	Silent Hill 2	Konami	PS2
25	Ico	Sony	PS2
25	Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos	PS2
25	Project Eden	Eidos	PS2
25	Commandos 2	Eidos	PS2
26	Alone in the Dark 4	Infogrames	DC
26	Doom Advance	Activision	GBA
27	Kessen 2	EA	PS2


ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1C@1C.ru, www.1c.ru
СНАЧАЛА БЫЛИ АЛЛОДЫ.
ПОТОМ — ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ.
ДЕМИУРГИ
НОВЫЙ ПРОЕКТ NIVAL INTERACTIVE
Четыре расы заклинателей сталкиваются в жестоком противоборстве за обладание миром. Ни лицами, ни искусством боя не похожи они друг на друга, и союзы меж ними — лишь краткая передышка в смертельном бою. Ведь тому, кто превзойдет остальных и достигнет верховной власти, будет дарована великая мощь.
первая пошаговая стратегия с захватывающими тактическими поединками
качество графики намного превосходит все известные игры жанра
индивидуальный стиль боя для каждого игрока: неограниченное число выигрышных стратегий
необычайно разнообразный игровой мир: более 300 заклинаний, более 120 фантастических существ
www.etherlords.com
www.nival.com
Фирма "1С"
NIVAL INTERACTIVE
Демиурги
Демиурги © 2001 Nival Interactive. Все права защищены. «Демиурги» — товарный знак Nival Interactive.
Исключительное право распространения на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».
Выход игры: IV квартал 2001 г.

1C NUMBER ONE BY NAME, NUMBER ONE BY NATURE

СУБЪЕКТИВНЫЙ *ФАКТОР* — *КАК* ОНО *ВНУТРИ*

Войдя в здание, я сразу же почувствовал, что здесь нет и не может быть столь привычной атмосферы творческого дурдома, характерной для небольших студий, когда кто-то работает, кто-то играет в **Dreamcast**, убивая время до обеда, кто-то готовит этот самый обед и т.д. Здесь все торжественно и спокойно, начиная с охранника при входе, который проверял мой паспорт тщательнее, чем пограничники в аэропорту. Что действительно удивляет, так это полная тишина. Все тихо мирно сидят перед мониторами и (внимание!) работают! Обстановка действительно очень серьезная, что меня лично очень удивило, потому как я полагал, что ни в игровых компаниях, ни в игровых журналах такого просто не бывает.

Все время моего пребывания в офисе меня сопровождал Николай Барышников, который с лета 1999 года работает в компании менеджером по продвижению и лицензированию. Его основная задача — продажа продуктов за рубеж, а также покупка и локализация западных игр. Но, как признался он сам, «любимое занятие — это пить пиво с прессой». Соответственно, постепенно ускоряя ход, мы с ним бегали от одного человека к другому, чтобы поскорее покончить с делами и добраться до пива. Вот это я понимаю — рабочая атмосфера.

Юрий Мирошников — еще один весьма интересный человек. Он работает в «**1С**» с 1995 года и руководит направлением игровых и мультимедийных продуктов компании. Производит впечатление очень серьезного человека. Поначалу. Когда речь зашла об издательстве российских игр, он и многозначительно посмотрел на меня: «Если бы не всякие там разговоры, я бы сейчас уже давно сидел и играл в «**Самогонки**»». «Если бы не всякие там разговоры, — подумал я и многозначительно посмотрел на него, — я бы сейчас тоже нашел во что поиграть».

Полная противоположность всем этим «несерьезным» (как оказалось) людям — Олег Медокс, руководитель **1С:Maddox Games** вообще и проекта «**Ил-2. Штурмовик**» в частности (об этой игре вы сегодня еще услышите, обещаю). На мою вполне естественную просьбу рассказать об «**Ил-2**» он сказал «хорошо», но сразу предупредил, что на это может уйти несколько суток. По его лицу я так и не смог определить, готов ли он уделить мне столько времени, но обстоятельность подхода я все равно оценил. А вот о том, что он мне поведал, вы сможете прочитать чуть ниже.

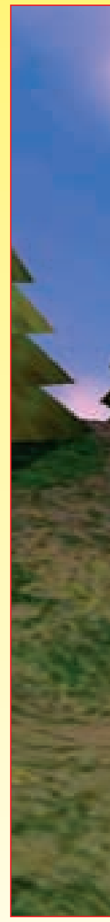
Рассказ о главных людях в «**1С**» нельзя закончить, не упомянув Бориса Нуралиева — директора компании. Лично с ним я не встречался, но Главный — он и есть Главный, и обойти его вниманием нельзя.

ИСТОРИЧЕСКИЕ *ДЕБРИ* — *КАК* ОНО *БЫЛО*

Как вы понимаете, крупнейшим в России издательством за один день не становятся. Путь наверх был долгим и тернистым. На рынок «**1С**» вступила с проектом под названием «Остров Сокровищ». В 1997 был подписан контракт об издании знаменитых «**Братьев Пилотов**», которые сразу умудрились стать хитом. В 96-ом компания взялась за разработку первого собственного проекта — «**Князя**». Игра стала настоящим бестселлером — только в России продано более 100.000 копий. Кроме того, «**Князь**» вышел и отлично продается в США, Германии, странах Скандинавии, Чехии, Польше, Китае и Тайване. Сейчас готовится его релиз в Испании. Это, конечно, далеко не центр игрового мира, но учитывая возраст игры, можно с уверенностью говорить о том, что «**Князь**» является одним из самых успешных проектов «**1С**».

В 1998 происходит событие, значение которого сегодня трудно переоценить (далее будет ясно, почему) — начинается разработка «**Ил2. Штурмовик**». За проект берется независимая тогда студия **Maddox Games**. Издателем, естественно, должна была выступать «**1С**», но затем **Maddox Games** вошла в состав компании. В результате образовалось компания **1С:Maddox Games**, которая является одним из двух игровых подразделений «**1С**». Сейчас всю мировую общественность прежде всего интересует именно оно. И «**Ил-2. Штурмовик**», конечно.

Все это время компания «**1С**» занималась не столько гейм-мейкерской, сколько издательской деятельностью. За некоторыми исключениями (которых действительно очень мало) мимо «**1С**» не прошло ни одного хитового проекта. Практически все самые известные отечественные сериалы издавались под маркой этой компании: «**Аллоды**», «**Дальнобойщики**», «**Братья Пилоты**», «**Корсары**», «**Век Парусников**» и т.д. В определенном смысле стать крупнейшим издательством действительно не трудно — нужно «просто» издавать все









Олег Коровин

Все знают фирму «1С». Знают как издателя номер один в России, знают как одного из ведущих разработчиков. Но в то же время большинство имеет весьма смутное представление о том, что представляет собой «1С» «с изнанки», что скрывается за громкими титулами, что за люди за всем этим стоят. В связи с этим я и был десантирован в район офиса компании, чтобы все там выведать, вынюхать, выспросить — под самыми благовидными предлогами — а затем представить подробный отчет на страницах журнала, название которого слишком известно, чтобы я называл его вслух.



Самогонки



хитовые игры. За эти годы компания создала себе солидную репутацию, и практически все разработчики, которые сначала работали с другими издательствами, позже стали сотрудничать с «**1С**» — «**К-Д Лаб**», например.

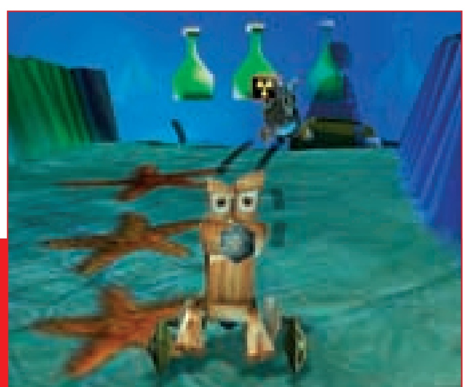
СВЕТЛОЕ *НАСТОЯЩЕЕ* — *КАК* ОНО *СТАЛО*

Итак, мы плавно переходим к тому, чем занимается игровое подразделение компании «**1С**» в данный момент. Направлений деятельности, как и раньше, три: издание отечественных, локализация западных и разработка собственных проектов. В этом порядке и будем говорить о них.

Если взглянуть на линейку игр, готовящихся сейчас к изданию, в голову приходят мысли, что все даже слишком хорошо — хорошо в первую очередь для игроков. Уж очень хитовая продукция ожидается. Несмотря на величину списка независимых компаний, с которыми работает «**1С**», почти все проекты более чем амбициозны и выглядят так, что им вполне можно пророчить как минимум светлое будущее. Посмотрим, кто чем сейчас занят.

Nival Interactive. На сегодняшний день это, пожалуй, разработчик номер один в России. Главный предмет гордости и объект внимания компании — проект «**Демиурги**». Мы уже публиковали подробный отчет о наших впечатлениях от этой игры на страницах «**Страны Игр**», поэтому я лишь кратко напомню суть. **Демиурги** — это первая в мире пошаговая стратегия, в которой бои построены по правилам, сходным с **Magic: The Gathering**. Соответственно, нас ждет совершенно необычная система магии, сражений и создания боеспособной армии. Плюс ко всему совершенно великолепная графика, столь нехарактерная для пошаговых стратегий. Есть у «**Нивала**» и еще один проект, о котором они пока предпочитают не распространяться. Это некая стратегическая игра под названием «**Блицкриг**».

Softlab NSK. Эти ребята ответственны за обе части «**Дальнобойщиков**». К слову, вторая часть игры, несмотря на то что она появилась на Западе примерно на год раньше, чем в России, а потому была несколько недоработана, пользуется просто небывалым для восточноевропейской разработки успехом. Дома, естественно, дела с продажами тоже обстоят впол-



Если взглянуть на линейку игр, готовящихся сейчас к изданию, в голову приходят мысли, что все даже слишком хорошо — хорошо в первую очередь для игроков. Уж очень хитовая продукция ожидается.



не нормально, поэтому очевидно, что сейчас **Softlab** работает над третьей частью сериала.

«**К-Д Лаб**». В недрах этой студии сейчас уже приближается к завершению проект «**Самогонки**», который все уже ждут с нетерпением. Да и как можно не ждать ПОШАГОВЫЕ гонки — они, скажем, не каждый день выходят. Если даже не проводить за игрой часы, то хотя бы взглянуть на это творение должен каждый — просто из любопытства. Также в недрах «**К-Д Лаб**» зреет и наливается соком «**Периметр**» — стратегия, практически не уступающая «**Самогонкам**» по количеству безумных идей. Есть и секретный проект «**Вега**». Кроме того, что это шутер, сказать что-то определенное пока нельзя.

«**Акелла**». Мои личные симпатии целиком на стороне этой команды. Это связано и с отношением к самим разработчикам, и с любовью к «**Корсарам**». Работа над второй частью игры сейчас в самом разгаре, о чем вы могли прочитать в прошлом номере журнала. «**Корсары 2**» — это действительно настоящий хит. Огромное количество нововведений, сногсшибательная графика и, конечно, романтика морских приключений. Ждать всем, обязательно.

«**Сатурн +**». Эта команда разработчиков специализируется в первую очередь на квестах. Сейчас они вовсю трудятся над игрой под названием «**Джаз и Фауст**». Довольно интересный проект. Действие разворачивается в средние века на Востоке, так что соответствующий колорит обеспечен. В начале игры мы выбираем одного из двух персонажей — Джаза либо Фауста. Разные характеры героев обеспечивают разный стиль прохождения и направление развития сюжета, то есть имеет смысл пройти игру как минимум дважды. Технологически все довольно привычно — 3d персонажи, перендеренные фоны — но выглядит очень красиво. Параллельно с этим проектом ведется работа над еще одним. «Пограничие», так он будет называться. Это пока секретная трехмерная **RPG**.

ЧУЖОЙ ЯЗЫК, ЧУЖИЕ НРАВЫ — КАК ОНО С ЛОКАЛИЗАЦИЕЙ

В России пока еще просто нет такого количества независимых компаний, выпускающих качественную продукцию, чтобы можно было сосредоточиться только (или почти только) на издании отечественных игр.

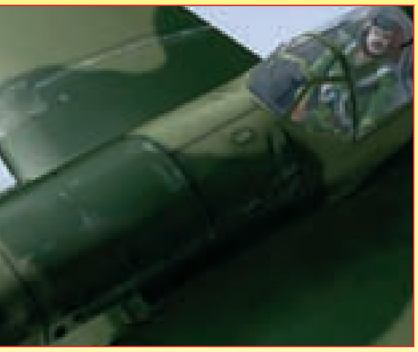


Локализация западных игр — важнейший аспект деятельности «**1С**». Для любой фирмы вполне естественно искать дополнительные источники дохода, и здесь локализации приходятся очень кстати. В России пока еще просто нет такого количества независимых компаний, выпускающих качественную продукцию, чтобы можно было сосредоточиться только (или почти только) на издании отечественных игр. Кроме того, хороший издатель должен издавать действительно хорошие игры, и не так важно, родились они за рубежом или в России. Ну и, наконец, локализации способствуют тому, что рынок становится более цивилизованным, изменяется сознание игроков. Благодаря широкому распространению дешевых jewel-версий для покупателя, не желающего тратить в месяц по $50-100 на игры, больше не существует стереотипа о том, что западные хиты можно достать только у пиратов.

Компания «**1С**» начала заниматься локализациями в 1998 году. Первым «адаптированным» проектом стал «**Дон Капоне**» (совместный проект со **Snowball**). «**1С**» сотрудничает со **Snowball**, **Nival Interactive** и компанией «**Логрус**», а также локализует некоторые проекты самостоятельно.

С фирмой «**Логрус**» отношения установились совсем недавно, в 2001 году. Первым совместным проектом стал **Serious Sam**, ныне известный как «**Крутой Сэм**». Это также первый проект из линейки игр от **Take 2 Interactive**. На данный момент уже вышли **Tropico** и **Merchant Prince 2.** Сейчас уже подходе **Max Payne**. Вот уж, действительно, игра, где хороший перевод может в глазах российских игроков превратить шедевр в супершедевр. Также готовятся к выходу: **Duke Nukem Forever, Hidden and Dangerous 2, Myth 3, Outlive, Fly 2, GI Combat, Star Leader, Stronghold, Chameleon, Mafia: the City of Lost Heaven**. Конечно, особое внимание в этом списке привлекает **Duke Nukem Forever**, и, пользуясь случаем, я не преминул спро-





сить о нем. Но вынужден вас разочаровать: либо в «**1С**» просто сделали вид, что они действительно не знают подробностей о самой игре и о дате выхода, либо все так и обстоит на самом деле.

Помимо **Take 2** у «**1С**» есть и другие западные партнеры. В частности, **Ubisoft**, с которой существует договоренность об издании на территории России локализованной версии **Settlers 4.** Подписан контракт и с немецкой компанией **Ascaron** на издание экономической стратегии **Patrician 2** (**Herociant**). На традиционный вопрос о планах по поиску новых западных партнеров никакой конкретной информации я не получил — было лишь сказано, что планы эти поистине грандиозны. Зная «**1С**», можно предположить все что угодно.

СОВЕРШЕНСТВО — КАКИМ *ОНО* ВСЕГДА *ДОЛЖНО* БЫЛО *БЫТЬ*

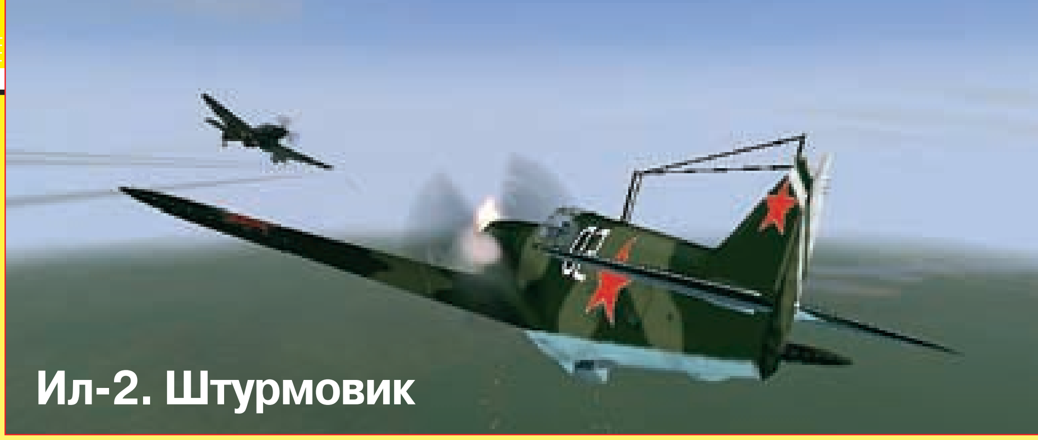
Ну а теперь позвольте перейти к главному пункту повестки дня. Вся та куча информации, которую я получил от «**1С**», это, конечно, хорошо, но есть нечто гораздо более важное для нас всех — как для игроков, так и для журналистов. Речь идет об «**Ил-2. Штурмовик**». Этот проект — настоящее событие в игровом мире, настоящий прорыв в жанре, настоящий пример того, как надо делать хиты, пример совершенно невероятного подхода к созданию игр. Когда беседа с Олегом Медоксом подошла к концу, я понял, что он действительно не преувеличивал, говоря, что на подробное описание «**Ил2**» может уйти не один день.

«**Ил-2. Штурмовик**» — это игра, подобных которой еще не было. Причем не только в жанре симуляторов. Так игры вообще не делают, хотя и могли бы. То есть дело не в принципиальной новизне подхода, а в том, что на такую добросовестность и фанатизм ни один «нормальный» разработчик просто не способен.



«**Ил-2**» должен стать лучшим в мире симулятором и по многим параметрам лучшей игрой вообще. Это то, что мне говорили с самого начала. Думаю, вы понимаете, как я мог отнестись к подобным заявлениям. И все же, к концу дня мне пришлось поверить в это. По-другому было просто нельзя. «**Ил-2. Штурмовик**» уже собрал более чем внушительное количество наград на всевозможных выставках. Многие из самых авторитетных игровых сайтов признали «**Ил-2**» не только лучшим симулятором **E3 2001,** но лучшей игрой выставки.

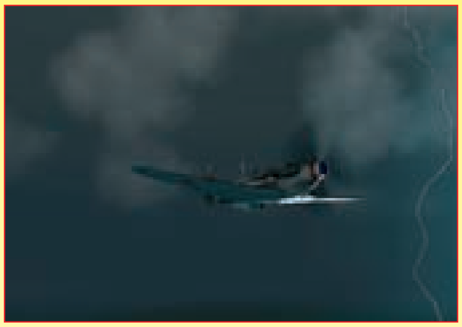
Раз речь идет о симуляторе, то, пожалуй, логичнее всего начать разговор с флайт модели, физики, реализма и т.п. Хотя на самом деле это большая условность. Дальше, думаю, станет ясно, что комплексность подхода к созданию



Ил-2. Штурмовик

«**Ил-2. Штурмовик**» не ограничивается физической моделью, графикой или исторической точностью описываемых событий. Здесь невероятно внимание буквально ко всем элементам игры, а потому говорить о том, что один из них важнее другого, можно только условно.

Мое внимание сразу привлекли лежащие на столе у Олега Медокса книги 1945 и 1946 года издания. Оказалось, что это не энциклопедии по военной истории или самолетостроению, а самые настоящие учебники для летчиков. За подробной информацией — более подробной, чем та, которую можно изложить в интервью — мне было предложено обращаться к этим источникам. Издеваются! К слову, сам Олег Медокс, являясь авиационным инженером по образованию, еще и летает на настоящих легкомоторных самолетах. Потому он, собственно,





и способен разобраться в том, что написано в учебниках по летному делу.

Итак, **flight model**. Существует два типа флайт моделей, используемых в симуляторах. В подавляющем большинстве из них применяется так называемая **table-based model**. Не вдаваясь в технические подробности, можно сказать, что это сильно упрощенный подход. Реалистичность поведения самолета только имитируется. Большинство физических законов и параметров не просчитывается. Вместо них есть некие заранее заданные табличные значения и формулы, которые и позволяют имитировать настоящий полет. Для «**Ил2**» все это, разумеется, просто неприемлемо (раз уж это должен быть лучший симулятор на свете). Здесь используется **force-based model**, в которой учитывается абсолютно все, что только можно учесть на сегодняшний момент. Нормальному, здравомыслящему и далекому от аэродинамики человеку в голову не придет и десятая часть тех параметров, которые оказывают влияние на поведение самолета в воздухе. Впервые в жизни я пожалел, что никогда особо не увлекался физикой, потому что впервые в жизни она пробудила мое любопытство. В общем, реализм правит миром.



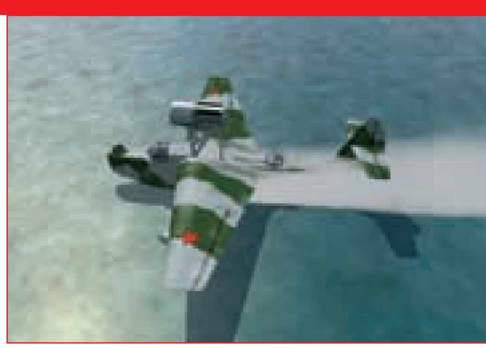
В бета-тестеры «**Ил-2. Штурмовик**» было отобрано 300 человек, из них 40 летчиков. Так что игра уже оценена по достоинству. Есть как минимум сорок человек, которые смогут подтвердить, что реализм «**Ил-2**» ограничен разве что отстутствием взрыва монитора при падении самолета на землю. Но в связи со всем этим возникают два вопроса. Во-первых, не будет ли игра слишком сложной даже для настоящих королей виртуального неба? Олег удовлетворенно улыбается и говорит, что самолетом сложнее управлять, когда он летает неправильно, не так, как в жизни (читай: как во всех других играх — именно это имелось в виду). Если же он подчиняется всем мыслимым физическим законам, его поведение становится более предсказуемым, он реагирует именно так, как должен, и управление в целом становится удобнее. Второй вопрос, волновавший меня, вытекал из первого. Не получится ли так, что усилия разработчиков не сможет оценить большая часть игроков? Очевидно, что «**Ил-2. Штурмовик**» ориентирован прежде всего на hardcore-геймеров, но было бы явной ошибкой делать игру, к которой никто кроме самых искушенных ассов не сможет даже близко подойти. Как-никак подавляющее большинство людей в России (и я в том числе) на физику в школе усиленно забивало. Проще говоря, вопрос сводился к следующему: сможет ли среднестатистический геймер понять, что перед ним самый лучший в мире симулятор, равного которому еще не было? Меня уверили, что ответ — безоговорочное «да». Здесь все дело, наверное, в интуитивном восприятии. Сродни тому, как, играя в **Grand Prix 3,** понимаешь, что именно так и должен вести себя болид **F1**, хотя Шумахеров в роду вроде бы не было. То же и здесь. Сразу становится совершенно очевидно, что самолет ведет себя не так, как в других играх, что, естественно, обращает на себя внимание. Для управления же необязательно иметь жутко навороченный джойстик, хотя все самые современные навороты, понятное дело, поддерживаются.

Так что игра уже оценена по достоинству. Есть как минимум сорок человек, которые смогут подтвердить, что реализм Ил-2» ограничен разве что отстутствием взрыва монитора при падении самолета на землю.



Но давайте поближе к игровому процессу. Для управления нам доступен 31 самолет — плюс еще 40, которые будут находиться в небе, но полетать на них не удастся. Для компьютера сделано аж семь базовых моделей AI для каждого типа самолета. Как водится, по ходу игры нас повышаются в звании, и постепенно из подчиненного мы превращаемся в командира эскадрильи, в которой может быть до 16 самолетов. На вопрос насколько обширен список команд, был получен уже традиционный ответ: «Самый большой». При этом игра совместима с **Voice Commander**, так что отдавать приказы можно и голосом. Чтобы сбить самолет, совершенно необязательно его уничтожать полностью. Необязательно даже наносить значительные повреждения, хотя **damage system** просто великолепна. Достаточно просто убить пилота пулей — представьте, и такое возможно. Более того, если он ранен, то сам постарается как можно скорее выйти из боя.

Пока мы летаем, на земле тоже идет война. Причем над интеллектом наземных войск работали так же тщательно, как и над **AI** самолетов. Большей части наземной техники до неба не будет никакого дела, и сражаться она будет с себе подобными. Лучше любой стратегии, потому что реалистичнее и глобальнее. Мы можем повлиять на любое сражение, а можем просто наблюдать за ним или даже выполнять миссию, если очень хочется :).



В «**Ил2**» наличествуют два **multiplayer-режима**. **Dogfight** сродни обычному **deathmatch'у**. Сражаться могут до 32 игроков на бесплатном выделенном сервере. **Cooperative** тоже присутствует. Здесь самое интересное то, что ограничено лишь количество живых игроков, участвующих в игре. Количество же **AI-управляемых** самолетов может быть любым, единственное ограничение — скорость передачи данных через Интернет.

И о графике. Должен сказать, что не поверил бы ни одному печатному документу, если бы не увидел все своими глазами. Самолеты. До 20.000 полигонов на модель. Из них 3000 тратится только на кокпит. Там даже стрелки на приборах трехмерные! Все рычаги будут двигаться в соответствии с тем, как вы ворочаете джойстиком. Даже нажатие кнопок стрельбы будет отображаться визуально. Повреждения заметны и в том случае, если в кабину попадает пуля: сломанные приборы, разбитые или потрескавшиеся стекла и т.д. Облака — самые красивые из виденных мной (чем дальше, тем более банальной становится эта фраза, а что делать?). В них очень удобно прятаться и врезаться в тех, от кого прячемся. Но это в небе. Ему положено быть великолепным. Но земля! Забудьте об огромных страшных текстурах, изображающих города и леса. Полное **3D**. В Берлине, скажем, три МИЛЛИОНА трехмерных домов. Да что там дома — даже деревья настоящие. Они красивее, чем в большинстве трехмерных игр. Опционально можно даже трехмерные листья на них включить! И это не значит, что кроме одиноких кустиков мы ничего не увидим. Будут и огромные леса. Еще раз повторяю: леса, а не зеленые текстуры. При всем при этом минимальные требования всего лишь (я не иронизирую) **PII 400, 128 Mb RAM, 3D Accelerator с 16 Mb RAM**. А с процессором в **1GHz, 256 Mb** памяти и **GeForce 2** можно будет все графические опции включить на максимум.





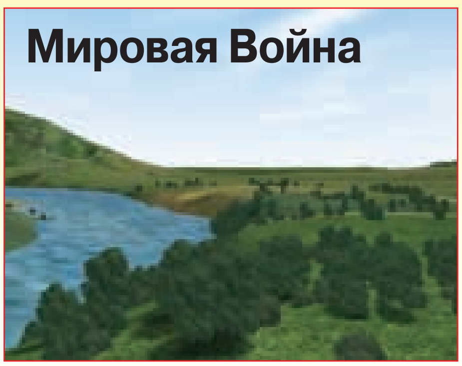


Проект RPG

ЗАСЕКРЕЧЕННОЕ *БУДУЩЕЕ* — *КАКИМ* ОНО *БУДЕТ*

Представьте, не «**Ил2**» единым живет «**1С**». Есть и другие внутренние проекты. «**Мировая Война**» — это рабочее название готовящейся стратегии в реальном времени на переработанном движке «**Ил2**». Пока еще ничего подробного в природе не существует, поэтому мне рассказали лишь общую концепцию (которая еще подвержена изменениям) и показали движок в действии. Основной «фишкой» Мировой Войны является менеджмент человеческих ресурсов. Именно с ним должны быть связаны основные новшества в жанре. У вас есть техника и есть люди. В отличие от большинства **RTS**, здесь эти понятия не идентичны. Скажем, танк — это просто машина, которая сама никуда не поедет. Потому что нужны люди, чтобы ей управлять. Соответственно, берем людей и сажаем в танк. У солдат может быть разная специализация, поэтому, если мы хотим, чтобы танк ездил как подобает, нужен танкист, чтобы стрелял — стрелок, и т.д. Научить стрелка водить танк можно, но пока он будет учиться, придется смириться с уязвимостью техники из-за новичка за рулем. Таким образом, у каждого солдата есть некий набор характеристик и умений, которые растут качественно и количественно. Будет у них и инвентарь, в который можно класть оружие и предметы — от убитых юнитов остается полезное барахло. В игре снова царит реалистичность во всем: куча техники, правильно выглядящей и ведущей себя, куча оружия, у которого даже патроны заканчиваются, и т.д. Короче, сказывается влияние «**Ил2**». Визуально все это очень похоже на самолетного собрата. По крайней мере, по общему впечатлению. Если же вникать в детали, то уже сейчас заметны улучшения во внешней стороне, что вполне нормально. Выход игры пока ожидается в конце 2002 года.

Мировая Война



Есть и еще один проект, находящийся на самой ранней стадии разработки, но интерес вызывающий уже сейчас — прежде всего тем, что это **RPG**, сценарий для которой пишет небезызвестный вам **Гоблин**. Действие происходит в будущем. Преступников тогда стали вместо тюрем отправлять на специально отведенную для них планету. Свободу перемещений там никто не ограничивает, но и улететь оттуда не получится. Несмотря на то, что зеки живут относительно нормальной жизнью, уровень развития их технологий контролируется — как раз для того, чтобы они не смогли построить космические корабли и супероружие. Кроме этого об игре известно лишь то, что она будет двухмерной с использованием изометрического вида.

НЕ *ПРОЩАЕМСЯ*

Вот так. Все, что удалось узнать, изложено. Остается много недосказанного, случайно или намеренно. В любом случае есть повод вернуться к разговору об «**1С**» в будущем. Так что не забывайте о них. Если, конечно, гора дисков с названием компании — это не достаточный повод, чтобы не забывать.

CORE DESIGN: НЕ ТОЛЬКО TOMB RAIDER



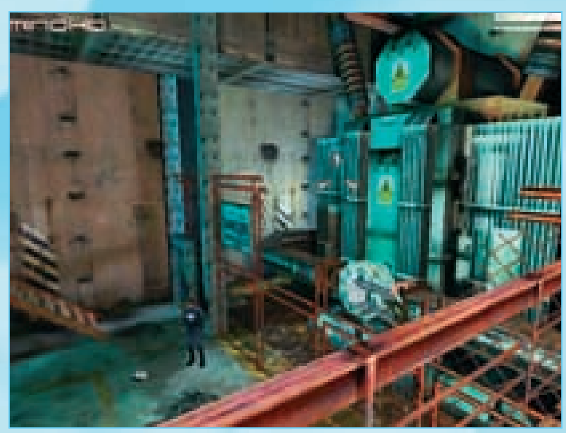
Дмитрий Эстрин

Разработчики Core Design стали известны, в основном, благодаря созданию легендарной серии Tomb Raider. В общем, это не так уж и удивительно, поскольку кроме этой самой легендарной серии прославившаяся команда не создала ровным счетом ничего, что бы заслуживало нашего пристального внимания. Кроме пяти частей Tomb Raider прославившаяся команда сделала две части Fighting Force на PlayStation, Fighting Force 64 на Nintendo 64, а также Incredible Hulk и Ninja: Shadow of Darkness опять-таки на PlayStation.

Не удивлюсь, если читатель не вспомнит ни одной из этих игр, в сущности, ничего серьезного они собой не представляли, и оказывались средними во всех отношениях продуктами. Не думаю, чтобы этого не понимало издательство **Eidos** или сами ребята из **Core Design**. Просто достаточно поставить на коробку нехитрый штамп, вроде «**From the creators of famous Tomb Raider**», чтобы обеспечить играм относительный успех. С другой стороны, глупо было бы думать, что **Core Design** не обладает достаточными ресурсами для разработки самостоятельной игры, которая стала бы хитом и при этом никак не была бы связана с **Tomb Raider**.

Возможно, именно этой причиной нужно объяснять повышенный интерес игровых журналистов к двум проектам от **Core Design** — **Herdy Gerdy** и **Project Eden**. Что характерно, каждый из этих проектов отличает редкая для настоящего времени самобытность и оригинальность. Согласитесь, по логике вещей ждать таких качеств от новых игр, которые делают создатели **Tomb Raider**, было бы несколько странно, но... игровая индустрия склонна изредка подкидывать нам сюрпризы.

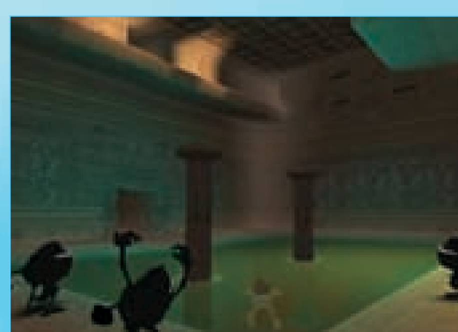
Небесполезно было бы напомнить читателям, каким был путь **Core Design** к двум этим проектам. А путь был довольно сложным и интересным. Причем, настолько, что, возможно, годика через два вся эта канитель с **Tomb Raider** будет вспоминаться, лишь как один из эпизодов истории команды. Хотя, наверное, самый интересный эпизод...



Собственно, датой второго (и, наверное, главного) рождения команды **Core Design** следует считать апрель 1996 года, когда постепенно набирающая обороты **Eidos** приобрела компанию **Centregold Group**, в составе которой была, собственно, **Core Design** и **US Gold**. (До этой сделки продукцию будущих создателей **Tomb Raider** издавала **US Gold**). В ноябре того же года изда-

Глупо было бы думать, что Core Design не обладает остаточными ресурсами для разработки самостоятельной игры, которая стала бы хитом и при этом никак не была бы связана с Tomb Raider.









Спустя какое-то время, Тоби Гард (Toby Guard), человек, который, по меткому выражению Бори Романова, считал себя главным дизайнером Tomb Raider, покинул родную команду разработчиков.

тельство **Eidos** выпустило на **PC, Sega Saturn** и **PlayStation** игру, которая на долгое время стала настоящим символом игровой индустрии. Не думаю, что кто-то не догадался о том, что это была за игра, но, на всякий случай, специально для избранных сообщаю ее название: **Tomb Raider**. Игра моментально произвела фурор. Фактически это был первый трехмерный action на **PC** и **PlayStation** с видом от третьего лица и полной свободой передвижения. Вдобавок ко всему многое решил главный герой игры, который по сути героем-то и не был. Прекрасная, но тогда еще отчаянно квадратная Лара Крофт завоевала сердца десятков, сотен тысяч геймеров. Разумеется, на достигнутом **Core Design** не остановилась, и... И буквально через год было выпущено продолжение игры, которое разошлось по миру огромным тиражом — к слову сказать, ни одна из последующих частей серии не смогла побить рекорд **Tomb Raider II**. Радостное событие для **Core Design** и **Eidos** было несколько омрачено неприятным событием. Спустя какое-то время, Тоби Гард (**Toby Guard**), человек, который, по меткому выражению Бори Романова, считал себя главным дизайнером **Tomb Raider**, покинул родную команду разработчиков. Почему? Причины, которые сообщал Тоби Гард, сейчас вполне понятны: **Eidos** не позволяла ему заниматься ничем кроме очередной части **Tomb Raider**. С горя Тоби Гард создал команду **Confounding Factor**, уютно разместившуюся под крылом **Interplay**, и приступил к разработке загадочного проекта под названием **Galleon**. Кстати, игра эта так до сих пор не увидела свет.

Следующим этапом истории **Core Design** (или, быть может, правильнее говорить все же — истории **Tomb Raider**?) стала продажа прав на создание фильма по мотивам игры компании **Paramount** в марте 1998 года. В ноябре того же года вышла следующая часть **Tomb Raider**, которой, увы, не суждено было повторить успех своей предшественницы. Причины, в общем, были. Подтверждением сему может служить дальнейшее падение интереса широкой публики к логическому продолжению сериала. **Tomb Raider The Last Revelation** и **Tomb Raider Chronicles**, если и были популярными, то благодаря, пожалуй, спасительной инерции.





Возможно, именно поэтому **Core Design** наряду с традиционным продолжением **TR**, огромное внимание уделила разработке двух проектов: **Herdy Gerdy** и **Project Eden**. Ходят слухи, что **Herdy Gerdy** уже готов, и **Eidos** ждет лишь дальнейшего распространения **PlayStation 2** на территории Соединенного Королевства, а демо-версия **Project Eden** уже побывала в наших руках... В любом случае с нашим предварительным мнением относительно этих, чего уж говорить, весьма многообещающих проектов, вы сможете ознакомиться ниже.

PROJECT EDEN

Сложно было бы недооценить вклад Core Design в развитие 3D-action игр. Один Tomb Raider чего стоит...

Дмитрий Эстрин

Однако команда разработчиков, прославившаяся, в основном, благодаря созданию приключенческой эпопеи с участием небезызвестной Лары Крофт, занимается не только клепанием очередных и внеочередных серий о новых похождениях «грабительницы гробниц». В частности, хотелось бы в очередной раз обратить внимание читателя на весьма интересный проект Core Design под названием **Project Eden**. К тому же для этого есть повод, причем, пожалуй, даже не один. Совсем скоро выходит игра, ее демо-версия уже вышла, была нами тщательно изучена и... В общем, спешим поделиться впечатлениями.

Собственно, хотелось бы сразу расставить все точки над i. **Project Eden** мало похож на Tomb Raider. Это действительно вполне самостоятельная игра, в которой, однако, легко угадывается почерк Core Design. Концепция, основная идея и даже общая атмосфера вполне оригинальна, хотя... Хотя мне по каким-то непонятным причинам вспомнился Messiah от Shiny. Нечто общее имеется, но об этом мы поговорим чуть позже. С самого начала разработчики уверяли нас, что их целью является создание полноценного представителя жанра action, в котором все же основную часть игрового процесса будет занимать не стрельба по многочисленным противникам, а нечто иное. Иным оказалось огромное количество головоломок, концепция командной игры и исследование уровня на предмет нахождения бесконечных рычажков, кнопочек и компьютерных терминалов. Конечно, имеются и противники, отдельные головоломки представляют собой некое аркадное действо, но в целом, **Project Eden** свеж и оригинален. Благодаря этому Core Design может считать свою задачу выполненной по крайней мере наполовину.

Вкратце напомню сюжет игры. В далеком будущем наша несчастная планета страдает от перенаселения. На ее поверхности царит урбанистический хаос. Гигантские многоуровневые здания-города, поднимающиеся ввысь, дороги, проходящие на высоте нескольких километров, кошмарные условия для жизни и прочие прелести предапокалиптического периода. Хорошо еще тем, кто живет достаточно высоко, чтобы увидеть закопченное заводскими трубами небо обитатели же нижних уровней планеты не имеют даже такой возможности. Так и получилось, что законопослушные граждане стремятся оказаться как можно выше, а люмпены, криминальный элемент и прочее отребье прекрасно себя чувствует на фактической поверхности загаженной планеты. В общем, картина банальна донельзя и была представлена в десятках подобных игр. Любопытно, что никто из сценаристов даже представить себе не может, что в будущем Землю ждет благоденствие и процветание. Ну да ладно. В один прекрасный момент в мире **Project Eden** происходит отказ компьютерных систем на нижних уровнях некой фабрики. Для того чтобы разобраться, что же там все-таки произошло, туда посылаются четырех членов команды UPA. UPA — это нечто вроде агентства по урбанистической безопасности. В процессе исследования нижних уровней фабрики команда UPA выяснит, что сбой компьютерных систем — это сущая ерунда по сравнению с тем, что там происходит там на самом деле. Некие гады занимаются безответственными генетическими экспери-





ментами, которым необходимо положить конец, восстановив тем самым относительный порядок. Сюжет, на мой взгляд, несколько безвкусен, но тут уж ничего не поделаешь.

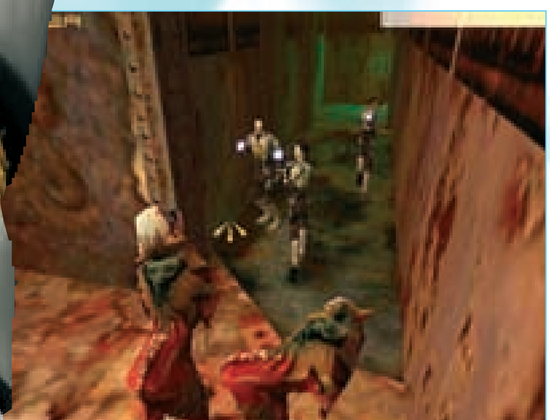
Как я уже говорил, в основу игрового процесса **Project Eden** положен командный принцип прохождения. Каждый из четырех членов команды UPA обладает своими уникальными способностями и характеристиками. Лидером команды является Картер (Carter). По словам разработчиков, он ответственен за сбор и получение самой важной информации в процессе прохождения уровня. Единственный персонаж прекрасного пола в игре мало напоминает Лару Крофт. Миноко (Minoko) специализируется на хакинге компьютерных систем и является совершенно незаменимым членом команды в случаях, когда, например, необходимо привести в действие какой-нибудь сложный механизм. Не менее полезен Андре (Andre), инженер, способный починить любое электронное устройство. Он оказывается особенно кстати, когда искомое устройство открывает очередную дверь. Наконец, последний, Амбер (Amber), внушительных размеров робот, который лучше всего подходит для сражения с врагами.



Сейчас, кажется, должно состояться сражения. Будьте уверены, это — сравнительно редкий случай для игры жанра 3D-action. В любом случае решать головоломки в Project Eden, на мой взгляд, интереснее.

По сути дела каждый уровень в игре представляет собой гигантскую головоломку с единственным возможным решением. Основная наша цель: обнаружить все интерактивные объекты (рычажки, кнопки, компьютеры), разместить членов команды UPA и найти правильную последовательность действий. Конечно, пострелять тоже придется, но, похоже, враги существуют лишь для того, чтобы мало-мальски разнообразить наше прохождение. Со своей задачей они, пожалуй, справляются, но об этом чуть позже. Сложна ли игра сама по себе? Судя по демо-версии — нет. Все явно, решения лежат на поверхности, существует масса подсказок, и нам остается лишь не обращать внимания на отсутствие логики в некоторых эпизодах. В самом деле, понять, почему именно эта кнопка приводит в действие именно этот механизм, нереально. Впрочем, понимания от нас и не требуется. Все, что нам нужно, — лишь наслаждаться результатом. Несмотря на некоторую условность большинства головоломок, все они представляются достаточно изящными и корректными. Если некоторые уровни Tomb Raider были несколько асистемны, то уровень, представленный в демо-версии **Project Eden**, таковым назвать все же нельзя. Заблудиться или минут десять ломать голову над тем, что же делать дальше, невозможно. Другое дело, что не всегда понято, КАК делать то, что нужно.

Если некоторые уровни Tomb Raider были несколько асистемны, то уровень, представленный в демо-версии Project Eden, таковым назвать все же нельзя. Заблудиться или минут десять ломать голову над тем, что же делать дальше, невозможно.



Демо-версия **Project Eden** прекрасно справилась со своей единственной целью: дать понять, что за игра нас ждет. Откровенно говоря, великое множество статей, обещания разработчиков и скриншоты особой ясности в дело не вносили. Теперь, в общем, практически все стало понятно. Наша основная задача в демке: посадить всех четырех членов команды в лифт. Игра начинается с лицезрения спин четырех

ДОСЬЕ
Платформа: PC, PS2 Жанр: action Издатель: Eidos
Разработчик: Core Design
Интернет: www.eidos.com
Дата выхода: 15 сентября 2001 года

персонажей. В некоторое уныние повергают желто-коричневые оттенки, которые вроде бы должны символизировать индустриализацию и урбанизацию мира **Project Eden**, и отсутствие деталей, которые вряд ли должны что-либо символизировать. Памятуя, впрочем, о том, что первые впечатления часто бывают ложными, пробуем сдвинуться с места. Из команды выделяется лидер группы, Картер, и, не особенно радуя качеством анимации, бежит по мостику вперед. Ага, вот и первый интерактивный объект — рычаг. Ежу понятно, что раз рычаг есть, его нужно дернуть. Поступаем соответственно. Откуда-то сверху падает кусок огромной трубы, а второй кусок, размещающийся над непреодолимой пропастью, начинает раскачиваться. Как перебраться на другой «берег»? Очень просто: дождаться момента, когда раскачивающаяся труба окажется рядом с нами, и прыгнуть в нее... Пробуем переключиться на других персонажей, например на робота Амбера. Неприятного вида гигант с непропорционально маленькой головой передвигается также проворно, как и другие персонажи, что, в общем, достаточно странно. Ну да ладно, пробуем прыгнуть в раскачивающуюся трубу... Подождите минутку. А как, собственно, прыгать? А никак. В **Project Eden** прыгать нельзя. Даже, когда мы сталкиваемся с препятствиями вроде горизонтально раскачивающейся трубы. Нужно просто разбежаться и сделать один шаг. Варианта может быть два: либо ваш персонаж окажется внутри трубы, либо он упадет, разобьется и, спустя несколько мгновений, восстановится в самом начале уровня. Остается лишь посочувствовать владельцам слабых машин. Полагаю, что они столкнутся с разного рода проблемами и такого аркадного прикола разработчиков не поймут. Дальше все значительно веселее: оказавшись в перманентно раскачивающейся трубе, расстреливаем замки в люке на противоположном «берегу», «шагаем» в очередную трубу (на этот раз вертикальную), взламываем компьютерный терминал, проветриваем помещение, уничтожаем странного вида личностей... И так далее, и тому подобное. Не буду подробно описывать каждое последующее событие, полагаю, что многое для вас уже стало ясно. Остановлюсь лишь на самых ярких моментах.

Сражения с противниками в демо-версии примитивны ужасно. Нужно просто стрелять и передвигаться. Хотя можно не передвигаться. Справедливости ради стоит отметить, что противники демонстрируют зачатки интеллекта, эффектно переворачивают мебель, за которой потом прячутся, и даже убегают.

Как взламываются компьютерные терминалы? Вместо какой-нибудь глупой головоломки, разработчики решили сделать аркадную микро-игру. По радиусу окружности бегает точка. Когда точка оказывается в выделенном секторе окружности, необходимо нажать на левую кнопку мыши. Все. Забавно, но не более того. Подобным образом чинятся разные электронные устройства. Полагаю, что где-то ближе к середине игры подобные «аркадки» будут вызывать нечто вроде невероятного бешенства. Сие нам, впрочем, лишь предстоит узнать.



Сражения с противниками в демо-версии примитивны ужасно. Нужно просто стрелять и передвигаться. Хотя можно не передвигаться. Справедливости ради стоит отметить, что противники демонстрируют зачатки интеллекта, эффектно переворачивают мебель, за которой потом прячутся, и даже убегают. Сражения эпизодичны и не слишком важны для игрового процесса. По крайней мере, в демо-версии.

Индустриально-урбанистический дизайн лично мне не понравился. И дело вовсе не в том, что он такой уж индустриально-урбанистический, а в том, что дизайнеры оказались прожженными минималистами. Мутные текстуры с грязными бурыми пятнами, квадратные модели всего и вся, никакого полета мысли, никаких контрастов, никаких приятных неожиданностей. Это, конечно же, разочаровывает, но не будем торопиться с выводами: игра все же еще не вышла, а демо-версия — это лишь повод для размышлений.

Графика при всем при этом не так уж и плоха. Наличествуют какие-то спецэффекты, хотя особых прорывов замечено не было. Самое приятное, наверное, то, что ничего особенно не тормозит. Наверное, разработчикам стоило бы побольше внимания уделить внешней стороне дела, но сильно сомневаюсь, что графика релиза будет отличаться от графики демо-версии.





Обратите внимание на бедную детализацию. Урбанистические пейзажи смотрятся крайне уныло. Возможно, разработчики специально добивались такого эффекта. В любом случае выглядит все не слишком эффектно.





Вообще же, команда Core Design смогла нас порадовать. Не Tomb Raider'ом единым, что называется. Не так уж и важно, станет ли **Project Eden** таким же хитом, важно, что разработчики все-таки не стали зацикливаться на одной Ларе Крофт. Такую смелость можно только приветствовать.

HERDY GERDY

Вам когда-нибудь хотелось стать пастухом? Мне тоже нет :). Однако, если вы вдруг захотите попробовать на зуб готовящееся к выходу творение Core Design, вам поневоле придется приобщиться к этой профессии.



Леонарда F

Главным героем игры является мальчик по имени Gerdy, но о том, какую роль он играет в этой истории, мы поговорим чуть позже. Для начала же — общие сведения. Итак, давным-давно, во время сотворения мира, семеро Древних (Seven Elders) создали остров, приютивший на своей земле множество живых существ. Сделано это было вовсе не по доброте душевной: создание острова являлось всего лишь экспериментом, и не более того. Сердцем новорожденного клочка суши стал Желудь жизни (the Acorn of Life), который Древние передали на хранение главному пастуху (Master Herder). Все, что требовалось от мастера — это поддерживать царившую на острове гармонию при помощи силы, которой обладал Желудь. По закону каждые четыре года должен был разыгрываться турнир, призванный выявить лучшего пастуха, достойного занять почетное место мастера. Но все оказалось не так просто. Самый первый мастер, Zadorf, прозванный Диктатором (Dictator), как водится, не горел желанием расставаться с чемпионским титулом и терять власть над островом. Злоупотребляя силой Желудя, он выигрывал турнир за турниром... но рано или поздно должен был найтись человек, способный превзойти Диктатора, к каким бы уловкам тот ни прибегал. И такой человек действительно нашелся — им оказался отец Gerdy, признанный одним из самых талантливых пастухов за всю историю острова. Смекнув, что дела плохи, Zadorf решился на крайние меры. Нет, он не подсыпал сопернику отраву в стакан с водой. И даже киллера нанимать не стал. Что, уже послышались вздохи разочарования?

Ну, не стоит забывать о том, что мы все-таки говорим об игре сказочной, веселой, нацеленной прежде всего на детскую аудиторию или тех, кто в душе до сих пор чувствует себя ребенком. И хотя дети сейчас пошли настолько кровожадные, что самого Фредди Крюгера сожрут с потрохами и не подавятся, сказка все равно должна оставаться сказкой. Короче, перед самым турниром коварный Zadorf попробовал скастовать на своего оппонента усыпляющее заклинание, в результате чего у подопытного наступил глубокий, здоровый, и, самое главное, беспробудный сон, нарушить который не смог бы даже ядерный взрыв. После этого единственным



кандидатом на участие в турнире являлся Gerdy, который в пастушьем деле разбирался не больше, чем в лазерной физике. Zadorf'у не оставалось ничего другого, кроме как сидеть и посмеиваться. И в это время, наконец-то, в дело вмешивается игрок, призванный помочь мальчику одолеть вероломного мастера. Что ж, с моей точки зрения история, как бы это помягче выразиться, попахивает изрядной долей бреда. Я, конечно, понимаю, что от подобной игры супершедевральной сюжетной линии никто не требует, но чтобы наворотить такое, надо очень сильно постараться. Хотя что я, собственно говоря, привязываюсь — вон сама Core Design подошла к этой истории со всей возможной серьезностью, намереваясь создать настоящую эпическую игру с множеством заставок и озвученных диалогов. Оставим в покое сюжет и поговорим непосредственно об игровом процессе.



Самой уникальной чертой игры, бесспорно, является ее оригинальный графический стиль. Пастельные тона, чрезвычайно детализованные персонажи, на которых мастерски замазаны все стыки полигонов.

...история, как бы это помягче выразиться, попахивает изрядной долей бреда. Я, конечно, понимаю, что от подобной игры супершедевральной сюжетной линии никто не требует, но чтобы наворотить такое, надо очень сильно постараться.



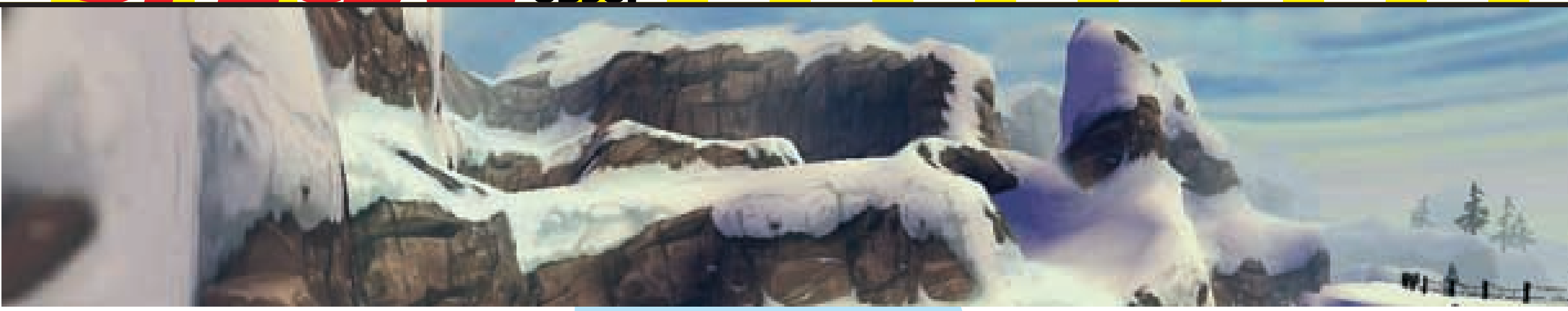


Так что же представляет собой произведение с незамысловатым названием Herdy Gerdy? Говоря в общих чертах, это симулятор пастуха, чем-то напоминающий недавно вышедшую логическую игру Sheep (в России более известную как «Овцы») и обладающий несколько необычным, но приятным глазу графическим стилем. Все, что от вас здесь требуется — избегая препятствий, довести стадо до нужного загона, причем желательно, чтобы к месту назначения оно добралось в целости и сохранности. Если же копнуть поглубже, окажется, что такое простое на первый взгляд творение разработчиков, подобно слоеному пирогу, скрывает внутри себя несколько разнообразных компонентов. Последние, несмотря на всю свою уникальность, каким-то образом умудряются уживаться между собой, в результате придавая продукту оригинальный, и оттого еще более отменный вкус. В Herdy Gerdy прослеживается целый сплав различных, так непохожих друг на друга жанров: здесь и adventure, и puzzle, немного strategy, и все это приправлено микроскопической, почти незаметной капелькой action, но без излишнего упора на надоедливый platform-jumping. Задачи, встающие перед игроком, поначалу кажутся простыми и очевидными, но впечатление это довольно обманчиво. Пока похрапывающий папочка нежится в объятиях Морфея, Gerdy придется отправиться в нелегкое путешествие по острову. Главный герой, как и игрок, не знает всех законов окружающего мира, и наравне с вами будет этот мир изучать, знакомиться с привычками его обитателей, решать многочисленные проблемы, то и дело встающие на пути, и ломать голову над паззлами. Оттачивать свое мастерство, в финале он должен добраться до Колизея (Colosseum), выиграть злополучный турнир и, наконец, освободить остров от правления Диктатора, не забыв после этого пробудить отца ото сна.

ДОСЬЕ

Платформа: PS2 **Жанр**: Adventure/Puzzle **Издатель**: Eidos Interactive
Разработчик: Core Design
Интернет: www.core-design.com
Дата выхода: осень 2001

Путешествие предстоит долгое. Огромный остров таит в своих недрах около 30 обширных локаций, населенных всевозможными сказочными существами. Однако, несмотря на то, что коли-



чество разновидностей этих созданий зашкаливает далеко за 200, непосредственное влияние на игровой процесс будут оказывать от силы три десятка видов, остальные же так и останутся не более чем красивой декорацией. Животных, пригодных для пастьбы, насчитывается и того меньше — что-то в пределах 20 видов. Но не стоит обвинять разработчиков в жадности, поскольку качество, как известно, чаще всего не зависит от количества. Каждый тип существ, которых предстоит пасти Gerdy, обладает определенным уровнем интеллекта, пищевыми предпочтениями (хищник, вегетарианец) и индивидуальными, присущими только ему особенностями, наклонностями, привычками, симпатиями и антипатиями. Кем-то управлять легче, кем-то труднее, и уж, конечно, животные двух разных видов вряд ли смогут ужиться в одном стаде. В этом месте, пожалуй, стоило бы упомянуть некоторых из них. Например, Dupes, маленькие глупые овцы, совершенно не обращают внимания на то, что происходит вокруг, но данное обстоятельство, как ни странно, не мешает им старательно давать деру при одном только виде главного героя. Этим всегда не прочь воспользоваться большие розовые медведи Gromps, любящие щелкать не обремененных мозгами овец словно семечки. В то же время почти всегда где-нибудь поблизости маячат надоедливые Grimps, черные красноглазые быки, которых мясом не корми, дай только поиздеваться над бедными розовыми медведями. На их фоне хвостатые коалоподобные Bleeps, обожающие прыгать по отвесным скалам, кажутся сущими ангелами, к тому же, при желании готовыми самостоятельно следовать за Gerdy хоть на край света. В общем, получается картина, охарактеризовать которую хочет-

Разнообразие миров в Herdy Gerdy просто ошеломляющее. И главное, ни один из них не выпадает из стильного графического ряда, который стал главной отличительной чертой проекта.



ся фразой, содранной из одной известной рекламы: «мы такие разные, и все-таки мы вместе» :). В этой игре на первый план выступают именно взаимоотношения между различными видами, и только потом уже — все остальное. Данный аспект придает игровому процессу особую глубину. Что, никак не получается провести через поле стадо Dupes — медведи по дороге успевают полакомиться? Не проблема: затащите овец в реку, так как Gromps ненавидят воду и не полезут в нее ни при каких обстоятельствах. Когда же обнаружится, что ваши блеющие подопечные не умеют плавать, не пугайтесь: держаться на плаву они все-таки способны, и течение рано или поздно донесет их куда нужно. Если реки поблизости нет, попробуйте натравить на медведей Grimp'ов, и пока те выясняют между собой отношения, тихонько проскочите мимо. На самом деле, решений вставшей на пути проблемы всегда бывает несколько, но если ничего не получается и вы капитально застряли, стоит попробовать пройтись по другим локациям: есть большая доля вероятности, что решение кроется именно там.

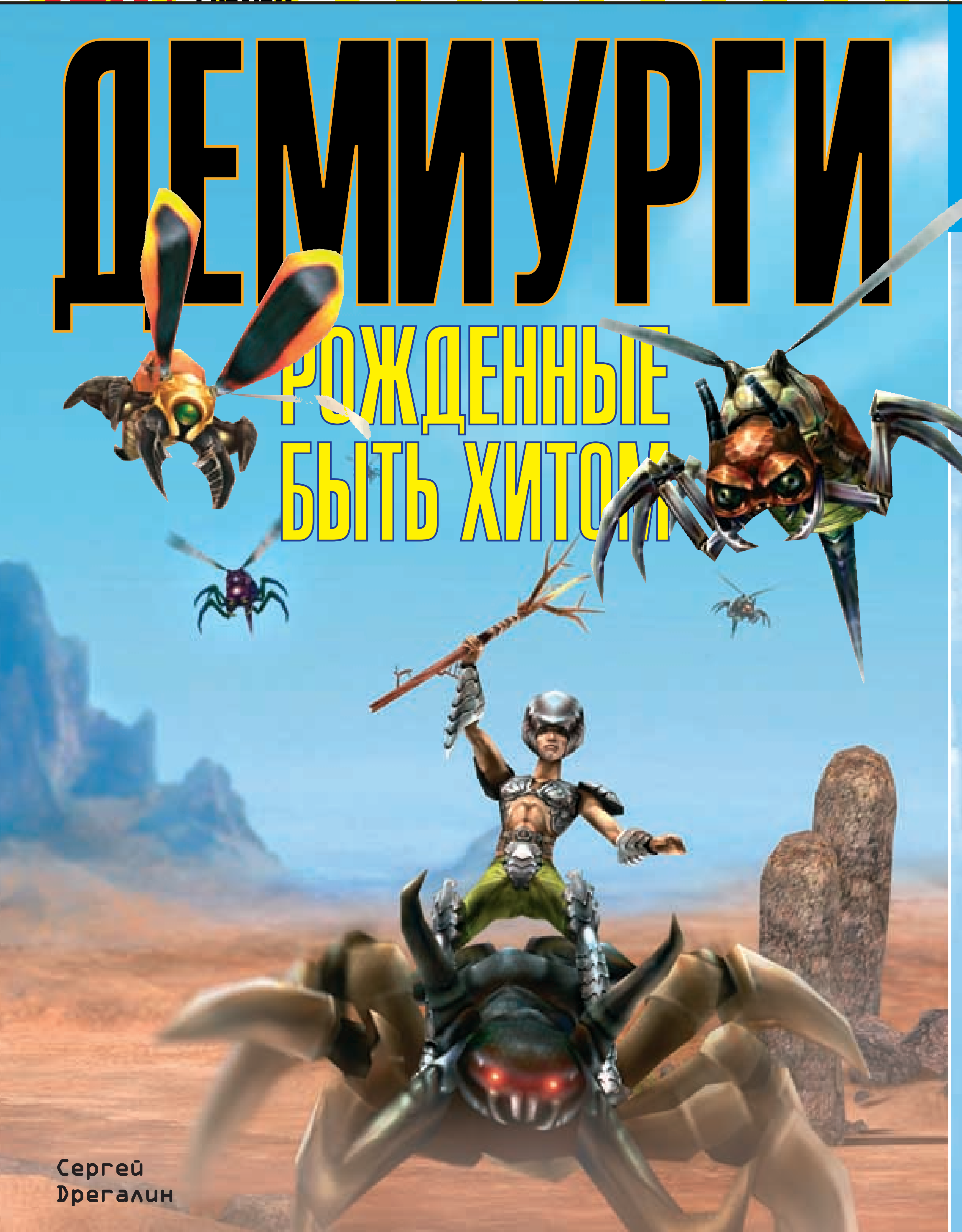
Каждый тип существ, которых предстоит пасти Gerdy, обладает определенным уровнем интеллекта, пищевыми предпочтениями (хищник, вегетарианец) и индивидуальными, присущими только ему особенностями, наклонностями, привычками, симпатиями и антипатиями. Кем-то управлять легче, кем-то труднее, и уж, конечно, животные двух разных видов вряд ли смогут ужиться в одном стаде.

Свое эпическое приключение Gerdy начинает, имея при себе лишь флейту, посох и пастуший рожок, призванные помогать ему управляться со стадом. Например, привлечь внимание овечек к своей персоне герой сможет при помощи звона волшебных колокольчиков, прикрепленных к посоху. Но в обращении с музыкальными инструментами необходимо проявлять повышенную осторожность, так как некоторые звуки способны не привлечь, а, наоборот, отпугнуть зверей, особенно маленьких. А если хотя бы одно животное испугается, последует цепная реакция, паника моментально распространится на все стадо и последствия могут быть поистине фатальными. Если же вы настолько талантливый пастух, что умудрились угробить все стадо, расстраиваться не стоит: достаточно снова прогуляться по округе, и в результате кто-нибудь да отыщется. Пока будете прогуливаться, не забывайте собирать все попадающиеся по дороге бубенчики, которых на каждой локации ровно 100. Впрочем, некоторые из них настолько искусно запрятаны, что вам придется вернуться за ними позже, когда герой будет обладать какими-то определенными навыками или предметами. Собрав коллекцию из ста бубенчиков, Gerdy получит в подарок новую корову от Master Cowherd'а, которая, вероятно, подействует на стадо самым положительным образом.



Ну что же, теперь, когда наше повествование медленно близится к завершению, осталось только поговорить о графическом исполнении проекта. Herdy Gerdy, вне сомнений, хороша. Повсюду царствуют мягкие, приглушенные тона живой природы, и, несмотря на всю свою трехмерность, картинка на экране выглядит так, будто была нарисована рукой художника, ценящего гармонию и красоту. Окружающий нас сказочный мир буквально дышит умиротворением. Леса, поля, реки, горы, пустыни, города — пример единства стиля и содержания. Мир игры разнообразен, наполнен жизнью, вроде бы полностью открыт для нас, но в то же время скрывает в себе множество тайн — и оттого притягивает еще больше. В этом плане Core Design, пожалуй, удалось прыгнуть выше собственной головы, что удивляет и радует одновременно. Если так пойдет и дальше, создатели Tomb Raider имеют все шансы реанимировать уважение игрового сообщества, в последнее время заметно притомившегося от бесконечной череды серых, мозолящих глаза своим вопиющим однообразием уровней. Пока, конечно, неизвестно, как переживет очередную пластическую операцию Лара Крофт, но главное, теперь есть надежда, что все пройдет успешно. И Herdy Gerdy — реальное тому подтверждение. Эта игра — уже потенциальная классика, которую действительно стоит подождать.


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
САМОГОНКИ
samogonki.ru
Для тех, кто доГоняет:
крутые ПОШАГОВЫЕ ГОНКИ
от непредсказуемых К-Д ЛАБов!
НО!!!
Фанатам аркадных безумств
и яростных перестрелок
REAL-TIME гарантирован!
ФИРМА "1С"
ЖДИТЕ ОСЕНЬЮ
K-D LAB



ДЕМИУРГИ

РОЖДЕННЫЕ БЫТЬ ХИТОМ

Сергей Дрегалин

«Огненные языки, потоки воды, небесный свод и каменная твердь, создания словесные и бессловесные — все здесь состоит из Эфира. Все рождается из него и, умирая, возвращается в него. Эфир не знает преград на своем пути. Эфир вездесущ. А его течение и есть жизнь — жизнь Вселенной Эфира...».
С этих слов начинается наше знакомство с «Демиургами». С игрой, которой уготована участь стать суперхитом. Двух мнений тут быть не может — игровой Олимп уже готовит тепленькое местечко на своей вершине для оригинального сплава Magic: The Gathering и Heroes Of Might And Magic от московской команды Nival Interactive.

С чего начнем? С развеивания мифов. «**Демиурги**» не являются копией HoMM. И уж тем паче не претендуют на звание кровного брата MTG. Это то же самое, что сравнивать две похожие музыкальные команды. Есть разница — слепо копировать или работать в едином стиле? Вот то-то и оно. За один только шаг в сторону скрещивания совершенно несовместимых жанров, с «**Демиургов**» уже можно стряхнуть всю шелуху обвинений в несамобытности. Извините, не по адресу!

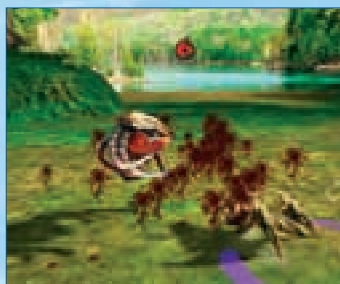
И вообще, если уж на то пошло, то игра мало похожа на HoMM. Мы еще убедимся в этом чуть позже, а пока давайте познакомимся с уникальным миром «**Демиургов**». Благо, тут есть на что посмотреть и чему подивиться.

ДЕМИ-МИР

Итак, представьте себе необычный фэнтезийный мир, где вся сущность построена на одной-единственной субстанции — Эфире. Первооснова всего живого и мертвого. Твердь земли и бескрайность небес. Почти неосязаемая обычными органами чувств, но обладающая необычайной энергией и силой. Из эфира приходит новая жизнь, и в него же уходит все то, что забрала смерть.

Сам эфир, как солнечный свет — чистейший белый поток. Однако эта форма эфира наиболее неустойчива и потому в материальном мире он существует в виде четырех стабильных субстанций: эфиров Хаоса, Движения, Жизненной силы и Синтеза. Эфир Хаоса ярко-алого, кровавого цвета, эфир Движения — воздушно-ультрамаринового, эфир Жизненной силы — изумрудно-зеленого, а эфир Синтеза — бесконечно черного, словно густая сажа.

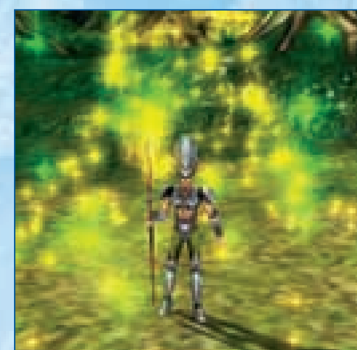
Каждый из четырех эфиров нашел своих почитателей. Раса Хаотов тяготеет к эфиру красного цвета, раса Кинетов — к синему, раса Виталов — к зеленому, а раса Синтетов предпочитает черный цвет. Более подробно о каждой из рас читайте во врезке, а мы тем временем будем двигаться дальше.



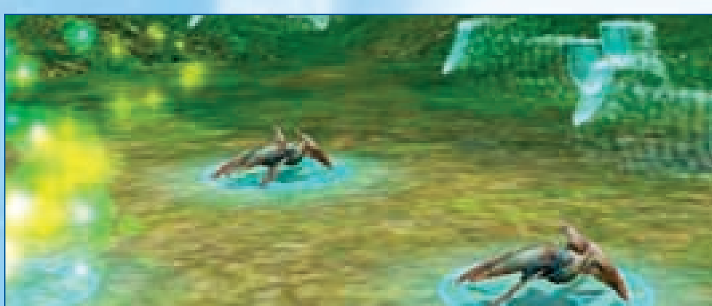


ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: Походовая стратегия
Издатель: 1С Разработчик: Nival Interactive
Онлайн: www.etherlords.com/
Минимальные системные требования: Windows 98/ME/2000, DirectX 7.0, наличие MSIE 4.01 SP1 или выше, Pentium II 233 МГц, 64 Мб ОЗУ, графический 3D-ускоритель AGP, 16 Мб видео-ОЗУ, монитор с разрешением 800х600, 4-скоростной привод CD-ROM, звуковая карта
Рекомендуемые системные требования: Windows 98/ME/2000, DirectX 7.0, наличие MSIE 4.01 SP1 или выше, Pentium III 450 МГц128 Мб ОЗУ, графический 3D-ускоритель AGP 4x, 32 Мб видео-ОЗУ, монитор с разрешением 1024х768, 32-скоростной привод CD-ROM, звуковая карта
Количество игроков/Сеть/Интернет: 8 игроков (локальная сеть, Интернет)
Дата выхода: ноябрь 2001 года



Во главе рас стоят могущественные Лорды. Это великие правители, которым беспрекословно подчиняются верные герои-вассалы. Хаоты сохраняют альянс с Синтетами, Кинеты в союзе с Виталами. Были, конечно, за вековую историю рас и раздоры, и войны, однако настоящая вражда вспыхнула не так давно. Пришло Время Перемен. Из небытия истории проступила зыбким туманом легенда о Белом Лорде, властителе белого эфира, обитающем в Храме Времени. Тот Лорд, что осмелится бросить вызов хранителю чистого эфира, на дол-



В игре более ста двадцати(!) монстров. Каждый из них великолепно анимирован, причем не только для боевых, но и для сугубо гражданских целей — то зевать начнет, то задней конечностью челюсть почешет...

Наглядность и динамика боя подкреплены потрясающей графикой. Второй раз низкий поклон художникам и аниматорам «Нивала» — великолепны и сами модели (в них нетрудно углядеть знакомых по различным играм и фильмам персонажей), и их движения.

Удивительные свойства эфира наделили магическими умениями почти каждого обитателя мира «Демиургов». Даже дикие животные залихватски обращаются с заклинаниями и порой представляют не меньшую опасность, нежели вражеский воин.



гие тысячелетия займет его место. А соблазн править первоосновой мира велик. Две пары достойных противников начали готовить самые изысканные и сильные заклинания...



Сами Лорды никогда не вступают в сражения. У них есть герои, которые странствуют по свету, служа верой и правдой своему повелителю. Благородные и возвышенные, герои тоже не опускаются до рукопашных схваток и применения оружия. Их удел — магические дуэли, в которых сражаются вызванные с помощью магии существа. Победителем становится та раса, которой удастся разрушить в особой эфирной схватке Замок противника. После падения бастиона

Достаточно часто вам придется вызволять пленников из хорошо охраняемых темниц — тогда при удачном раскладе под ваше командование перейдет достаточно сильный герой с развитыми умениями и выбранной специализацией.

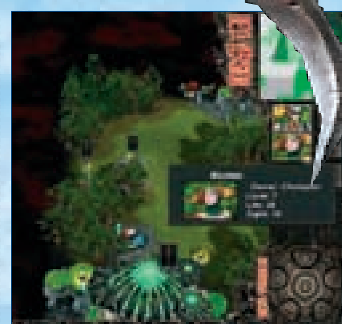
Лорду придется признать свое поражение и отдать приказ подданным сложить оружие.

Одна из рас перейдет под ваше командование. Три другие падут на колени, чествуя победителя. Только произойдет это не сразу... Прежде вас ожидает долгая череда странствований и плеяда битв.

«ГЕРОИ»?

Стратегическая часть «**Демиургов**» по первому впечатлению действительно напоминает нетленных «Героев». Сходство налицо. Походовая? Да. С видом в три четверти? Почти. По карте бродят герои? В точку. Много шахт и копей? Есть такое. Разбросанные противники и бонусы? Не без этого. Только на внешних атрибутах сходство и заканчивается. Стратегический режим можно назвать режимом приключений или странствований. В нем вы изучаете карту, бродите по окрестностям в поисках заплутавшего вражеского героя, захватываете источники ресурсов... Однако столь явного доминирования стратегической части над тактической, как это было в «Героях», здесь нет. Стратегический гений развернется в совершенно другой ипостаси — в умении собирать магические книги, т.е. готовить для героев совершенно убийственные подборки заклинаний.

Далее — графика. При всем моем уважении к NWC, «Герои» отдыхают. Трехмерный движок «**Демиургов**» просто роскошен. Плавное движение камеры (даже с легкой инерцией!), широчайший спектр масштабирования, безумное количество полигонов в кадре. Над игрой работали профи, профи мирового уровня, без всяких скидок на «made in Russia». Плюс отличная палитра, плюс грамотные текстуры, плюс красивейшие деревья (да!), плюс обилие анимации. Вокруг портала ходит странное существо, периодически исчезая в переливающейся дымке эфира. Шахта представлена не простой черной дырой на склоне горы и заброшенной тележкой, а динамичным сооружением, из которого то



и дело показывается веселый парень с вагонеткой, везущей минералы.

Кстати, о минералах. В «**Демиургах**» представлено аж восемь ресурсов: корень мандрагоры, черный лотос, кровавый рубин, ядовитый изумруд, звездный сапфир, дымчатый алмаз, замерзшее пламя и эфир. Первые семь добываются на полянах и в шахтах, а вот с последним, эфиром, дело обстоит несколько сложнее. В отличие от других ресурсов, он не собирается, в смысле, не аккумулируется. Скажем, есть у вас пять единиц эфира в день — вот и извольте укладываться в это количество. Эфир расходуется на содержание героев (причем, чем выше уровень героя, тем больше тратится чудесной субстанции), на действия глобальных заклинаний (те, что активны в стратегическом режиме), на восстановление Замка. Если реально расходуются, например, три единицы, то весь излишек попросту будет сгорать. Вот и думай, нужно ли увлекаться прокачкой героя...

Во время сражений камера работает в автоматическом режиме, выбирая наиболее эффектные ракурсы. Однако при желании вы можете переключиться и на ручное управление.







Шутка. Прокачивать героя не только нужно, но и необходимо. С приобретением нового уровня (а опыт вместе с некоторым количеством ресурсов начисляется за победы над противниками), герой может выбрать себе специализацию и умение. Специализация позволяет ему с определенной вероятностью получать бонусы во время сражения. Для кого-то снизится стоимость заклинания, для кого-то улучшатся характеристики вызванных существ — тут все определяется данной специализацией. Ну а умения, имеющие три градации, аналогичны умениям из «Героев» — сначала набираем комплект, потом прокачиваем.

КАРТЫ VS КНИГИ

Что делает настоящий герой, когда видит врага? Идет в обход? Случается. Но все же чаще он вступает в бой. И вот тут-то «**Демиурги**» раскрываются в полную силу. Проще всего рассказать об игровой системе боя, оперирую терминами из MtG. Однако не факт, что вы знакомым с этим творческо-креативным детищем Wizards of the Coast, поэтому будем подходить непредвзято. Фэны MtG сами найдут подходящие аналогии.

У каждого героя есть книга, в которую вложены пятнадцать страничек с заклинаниями. Странички, даже с одним и тем же заклинанием, могут повторяться. Магическая книга — боевой актив героя, от набора заклинаний в ней зависит исход каждого сражения.

Именно в многопользовательской игре начинает работать дипломатия. Вы можете не только заключать альянсы с любой из конкурирующих рас, но и оговаривать некоторые дополнительные условия.

Во время боя герой получает на руки (в руку) пять случайных заклинаний из книги. Понятно, что чем больше в ней одинаковых страниц, тем выше шанс получить это заклинание при «раздаче».

Далее часы отбивают начало хода. Смотрим на актив белого эфира или маны (не имеет никакого отношения к основным восьми ресурсам!), а также на его прибавку за каждый ход. Величина последней зависит от множества параметров: начиная от хода сражения и закачивая типом территории, где происходит бой. Теперь переводим взгляд на заклинания в руке и смотрим, что мы можем колдануть. Каждое заклинание расходует определенное число эфира, а наиболее сложные — вдобавок еще и руны, которые можно купить в специальных торговых лавках.

Вызов существа — один из самых распространенных типов заклинаний. Однако существуют и другие, например, усиливающие (для своих) или ослабляющие (для врага). Если и совершенно экзотические штучки, например, «Землетрясение», уничтожающее всех монстров без различия пола и возраста. Однако ключевой боевой единицей остаются именно вызванные существа.

Каждое существо обладает двумя параметрами — атакой и защитой. Если атака нападающего больше защиты обороняющегося, то последний погибает. Если нет, то обороняющийся наносит ответный удар и происходит обратный подсчет. Если же атакующее существо добралось до героя, то он теряет очки жизни, равные атаке нападающего. Например, если вашего исполина-витала с 20 единицами жизни тяпнул монстр-синтет с атакой 7, то жизнь героя станет равной 13 единицам. Такая вот нехитрая математика.

В фазе атаки вы указываете, какие существа попытаются атаковать вражеского героя. В ответ на это противник отвечает, какое существо (или существа) будут блокировать эту атаку. Незаблокированные монстры лупят прямиком по герою. Далее происходит бой, варианты которого мы уже изучили. И так ход за ходом, пока один из героев не лишится всего запаса здоровья. Победитель получает регалии в виде очков опыта, ресурсов и артефактов, если таковые были на тельце несчастного поверженного оппонента.

Если вы уже запутались, не отчаивайтесь. Хотя мы прошлись лишь по основам боевой системы, даже со всеми нюансами и исключениями она очень прозрачна. Мы спрашивали у разработчиков, почему они отказались от цветного эфира, сделав выбор в пользу универсальной «маны». Ребята лаконично ответили, что вся соль в простоте игрового процесса и в балансе. Поиграв в бету «**Демиургов**», мы на сто процентов убедились, что так оно и есть. Точка равновесия между сложностью и интересностью выбрана безупречно. Про обилие



Замок является оплотом Лорда. Если этот бастион будет разрушен, то Лорд терпит поражение. Сражение за замок происходит в эфирном измерении — герои не погибают, однако в случае поражения защитника Замок получает повреждения.

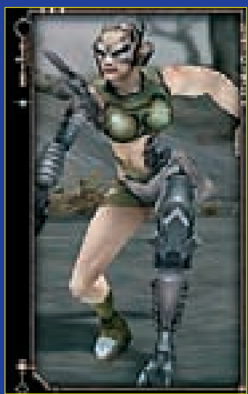


Каждое из трех сотен заклинаний обладает уникальным графическим эффектом. Благодаря им бой превращается в потрясающее по красоте действо.



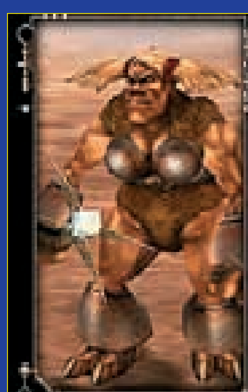
Добро пожаловать в мир «Демиургов»! ознакомьтесь с четырьмя противоборствующими расами, как их представляют сами разработчики...

СИНТЕТЫ. РАСА ЭФИРА СИНТЕЗА



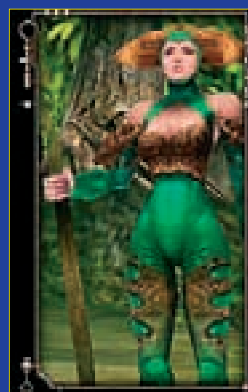
Как узнать? Их невозможно спутать ни с кем. Потоки эфира Синтеза — не лучшая среда для существования и развития живых существ. Синтеты, пытаясь приспособиться к этим весьма специфическим условиям, оставили в себе минимум живого, заменив недостающее механизмами.
Цвет: черный.
Их сила заключается в том, что они невероятно живучи. А как же иначе — ведь в них осталось так мало живого. К тому же, являясь полной противоположностью виталам, синтеты прекрасно взаимодействуют с неживой природой. В эфире Синтеза химические реакции и физические процессы протекают стремительно, а все живое существует с трудом. Синтетам присущи холодный расчет, четкая организация и скрупулезное планирование любого действия.Их слабость заключается в том, что полностью избавиться от «мягкотелости» синтетам не удается — они лишь поддерживают в себе баланс живого и неживого. Иногда это равновесие нарушается — и в безудержном стремлении стать «механическим совершенством» синтеты теряют разум, становясь бездумными разрушителями. Кроме того, даже у отлаженных механизмов случаются поломки, не подлежащие ремонту.
Став Лордом Синтеза, готовьтесь к тому, что в вас вообще не будут верить. Ваши подопечные могут привести множество доказательств того, что вас не существует. Впрочем, это не должно заботить или смущать тебя: ведь главное в том, что твои вассалы делают все, что тебе нужно.
В случае прямого обращения к синтету помни, что для него общение с тобой — нештатная ситуация, сродни короткому замыканию или нерешаемому парадоксу. Такой непредусмотренный сбой заставляет его мозг работать в сверхнапряженном режиме, задействующем все мыслительные ресурсы.

ХАОТЫ. РАСА ЭФИРА ХАОСА



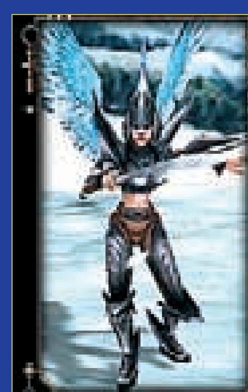
Как узнать? Вы узнаете сынов и дочерей Хаоса по алому отсвету на их лицах — это отсвет неудержимых пожаров войны и пролитой в битвах крови. Черты хаотов будто высечены из грубого камня, а фигуры могучи и кряжисты. Их не назовешь изящными, а вот основательными — пожалуй. Их цвет — красный.
Их сила — прежде всего физическая. Другие преимущества — необузданный нрав и... численность. Их дети рано взрослеют, а военные мужи рискуют собой не задумываясь — отчасти потому, что просто не любят думать, отчасти потому, что, будучи невероятно плодовитыми, они не научились ценить жизнь и потери их не пугают. Хаотов мало что может испугать — ведь препятствия для того и существуют, чтобы отважные сыны Хаоса сметали их на своем пути.
Их слабость заключается в неумении управлять своими инстинктами — чрезвычайно мощными, но при этом заглушающими голос разума.
Став Лордом Хаоса, помните, что вы — непререкаемый и авторитетный провидец, чьи помыслы не подлежат обсуждению или осуждению. Вы не дождетесь молитв, обрядов и бдений. Их единственный способ служения — победа в жаркой схватке, их восхваление — подвиг, совершенный во имя вашего благосклонного внимания. Но уж если они выиграли бой, то пребывают в уверенности, что теперь вы будете пристальнее следить за своими подданными и направлять их мысли и поступки с большим тщанием. Однако не вздумайте напрямую обращаться к своему вассалу: этим вы обречете бесхитростного хаота на страшный позор! Другие решат, что он оказался непонятлив настолько, что Лорд вынужден лично растолковывать ему свою волю, пусть даже это похвала!
Они никогда не попросят вас ни о чем и не станут задавать вопросов: любые, даже самые нелепые, решения Лорда непререкаемы, святы и правильны для хаотов. Они будут умирать с вашим именем на устах, уверенные, что Лорд предусмотрел все, даже неудачи и гибель подвластных ему Разумных.

ВИТАЛЫ. РАСА ЭФИРА ЖИЗНЕННОЙ СИЛЫ



Как узнать? Порожденные наиболее изменчивым потоком эфира, виталы выглядят порой невероятно и причудливо. Глядя на них, понимаешь, как многолика жизнь.
Их цвет — зеленый. Их сила заключается в том, что виталы тонко чувствуют другую жизнь и легко взаимодействуют с ней. Они также умеют просчитывать развитие событий на много ходов вперед.
Их слабость в том, что они слишком высоко ценят свою и чужую жизнь. И, кроме того, воля виталов к власти ограничивается лишь желанием царить на собственных территориях.
Став Лордом Жизненной Силы, готовтесь к тому, что вы станете для них квинтэссенцией жизни, неким сверхъестественным существом, чье воплощение они будут видеть в любом живом существе низшего порядка. Вы должны помнить о каждом своем подданном денно и нощно — ведь стоит забыть на мгновение о ком-либо, и живое создание умирает. И неважно, произошло это потому, что оно было вам неугодно, или потому, что вы просто на секунду отвлеклись.
Они будут напоминать о себе постоянно, а свои собственные чувства и желания будут считать частью вашей воли, воли Лорда Жизни.

КИНЕТЫ. РАСА ЭФИРА ДВИЖЕНИЯ



Как узнать? Подобно эфиру, их породившему, они постоянно устремлены ввысь. Их сложение астенично и тонкокостно, тела стройны, а лица бесстрастны. При взгляде на кинетов создается обманчивое впечатление, что они обладают высшим знанием. Нет, абсолютная мудрость — лишь мечта для этих разумных.
Их цвет — синий. Они не бессмертны, но близки к тому (и именно поэтому очень ценят свою жизнь). Но еще больше они ценят знания, и их воля к постижению нового невероятно сильна. «Сила — в знании» — это, несомненно, главная заповедь кинетов.
Иногда соблазн получить новое знание так велик, что затмевает разум, и тогда прозорливые кинеты сами запутываются в своих хитроумных ловушках... В этом заключается их слабость.
Став Лордом Движения, вы будете для кинета высшим мудрецом и главным учителем. Но это не помешает вашим подданным затевать с вами философские дискуссии! Не бойтесь признать свою неправоту — этот жест лишь укрепит ваш авторитет в глазах представителя Расы Движения. Однако традиционно свободное общение кинетов с Лордом отнюдь не означает, что они могут опуститься до фамильярности. И если ваше решение не подлежит обсуждению, оно никогда не будет оспорено: ни один вассал не усомнится в том, что высший мудрец расы знает, что делает.



комбинаций и неожиданных игровых ходов можно складывать трактаты в стихах и песнях (кстати, с выходом «**Демиургов**» свет увидит и специальный выпуск СИ — там мы разберем тактику со стратегий буквально по косточкам!), однако научиться играть можно достаточно быстро.

Наглядность и динамика боя подкреплены потрясающей графикой. Второй раз низкий поклон художникам и аниматорам «Нивала» — великолепны и сами модели (в них нетрудно углядеть знакомых по различным играм и фильмам персонажей), и их движения. Спецэффекты и работа камеры, которая удачно выбирает наиболее выгодный ракурс, также выше всяких похвал — словами это не опишешь, тут надо смотреть... И смотреть в динамике.

ЦИФРЫ И ФАКТЫ

Что мы еще не затронули? Цифры и факты. Про магическую книгу из пятнадцати листов сказали, а вот общее количество заклинаний обошли стороной. Сего добра будет более трех сотен, то есть примерно по восемьдесят заклинаний на брата, сиречь расу. Разумеется, это выглядит достаточно скромно по сравнению с безумным количеством карт в MtG, но для толковой игры более чем достаточно. Опять же весь вопрос в балансе между сложностью и играбельностью, и, похоже, именно восемьдесят карт находятся возле золотой середины.



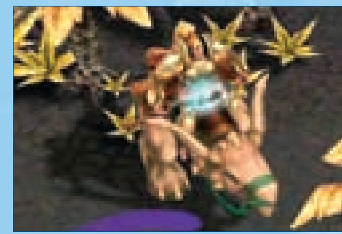
Поверженный враг из первой мисси кампании за «хороших». На поверку он оказался достаточно опасным противником — умеет вызывать сильных существ и лечиться.

Покупать заклинания можно в лавках двух типов: в башнях и лабораториях. В башнях продают заклинания, которые, как правило, позволяют вызывать в бою созданий, а в лабораториях — заклинания со всевозможными магическими эффектами, чарами. А вот руны, необходимые для сотворения наиболее сложных заклятий, продаются в порталах (реже — в лавках торговцев и алхимиков).

Героев в игре шестьдесят четыре, по шестнадцать на расу. Почти каждый герой обладает некоторыми уникальными характеристиками, плюс собственным портретом. Достаточно часто вам придется вызволять пленников из хорошо охраняемых темниц — тогда при удачном раскладе под ваше командование перейдет достаточно сильный герой с развитыми умениями и выбранной специализацией.

Несмотря на наличие четырех рас, кампаний в игре всего две. Условного говоря, за «плохих» (красные Хаоты и черные Синтеты) и за «хороших» (синие Кинеты и зеленые Виталы). Миссий в кампании тоже не очень много, и кроме того, нельзя перетаскивать своих героев из одной миссии в другую. Зато в игру входит множество одиночных карт всевозможного фасона и размера, на которых можно оттянуться по полной, сражаясь не только с компьютером, но и с другими игроками. Многопользовательский режим охотно поддерживает до восьми игроков, предлагая в качестве вида соединения локальную сеть или Интернет.

Именно в многопользовательской игре начинает работать дипломатия. Вы можете не только заключать альянсы с любой из конкурирующих рас, но и оговаривать некоторые дополнительные условия. «**Демиурги**» предлагают четыре вида дипломатических отношений: «ненападение в эфире» (на другую сторону нельзя совершить эфирное нападение и использовать против нее атакующие глобальные заклинания; союзные глобальные заклинания действуют на обе стороны), «ненападение на земле» (все герои и строения другой стороны не считаются принадлежащими противнику, нападение на героев и захват строений невозможен), «общие лавки» (для покупки заклинаний и рун герои могут пользоваться лавками, которыми владеет и та и другая сторона), «общее поле зрения» (местность и предметы, находящиеся в поле зрения героев и вокруг строений, видимы для обеих сторон). Для глобальной кампании все дипломатические отношения предопределены в игровых скриптах и не могут быть изменены.





ДЕМИУРГОВ СЧИТАЮТ ПО НОЯБРЮ

Если не произойдет ничего непредвиденного, игра выйдет в конце осени. Сейчас ребята из «Нивала» полностью закончили бета-версию и теперь занимаются шлифовкой игрового процесса, а также балансом рас. В этом им помогают сотни тестеров со всего мира.

Хит? Не поленюсь повторить — двух мнений быть не может. Игра с самого начала брала высочайшие планки, а бета-версия четко расставила все точки над i. Хит. Самый что ни на есть.

Ждем осени, друзья! Ждем осени...

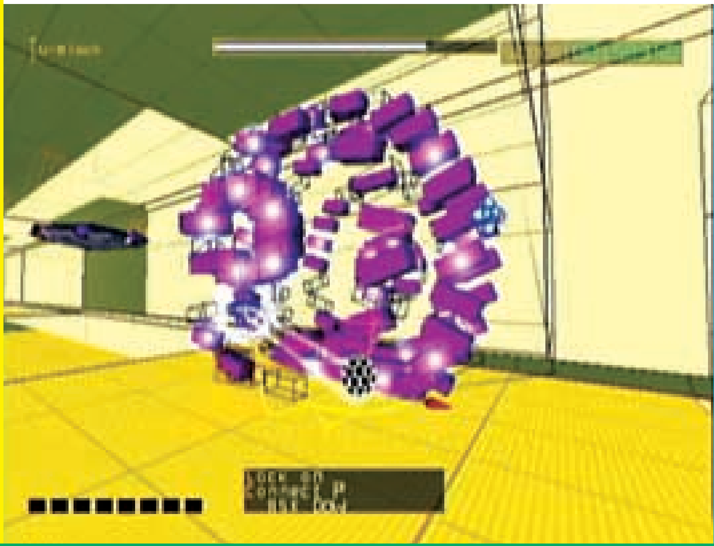
Сергей Овчинников

REZ

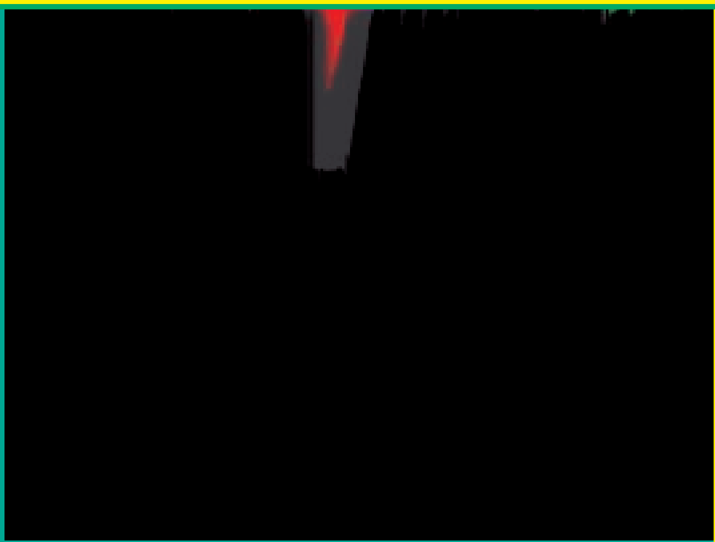
ни пределов, ни границ. Оно начинается за своеобразием и необычностью и заканчивается где-то далеко за высокими заборами сумасшедшего дома. В легких формах оно иногда даже бывает полезным, провоцирует к развитию творческих способностей и выработке оригинальных концепций. Неудивительно, что именно в Японии создаются самые лучшие видеоигры, ведь практически все японцы немножко «того». А в особенности, лидеры самого независимого из всех независимых подразделений Sega — United Game Artists под руководством знаменитого автора Sega Rally и Space Channel 5 Tetsuya Mizuguchi.

МУЗЫКАЛЬНОЕ СУМАСШЕСТВИЕ

Твердо встав на путь смешения жанров, United Game Artists наряду с работой над второй серией Space Channel 5, которая выйдет в следующем году, трудятся сейчас и над абсолютно новым проектом, настолько безумным и завораживающим, что многие поклонники творчестве Mizuguchi сулят этой дикой игре сенсационный успех. Однако стоит как следует приготовиться. Если уж даже заурядный Space Channel 5 многие люди никак не могли понять, а критики относили к интересным, но исключительно нишевым продуктам, то фантасмагоричный и концептуальный **Rez** уж точно покажется изрядной части игровой публики сущей бредятиной.

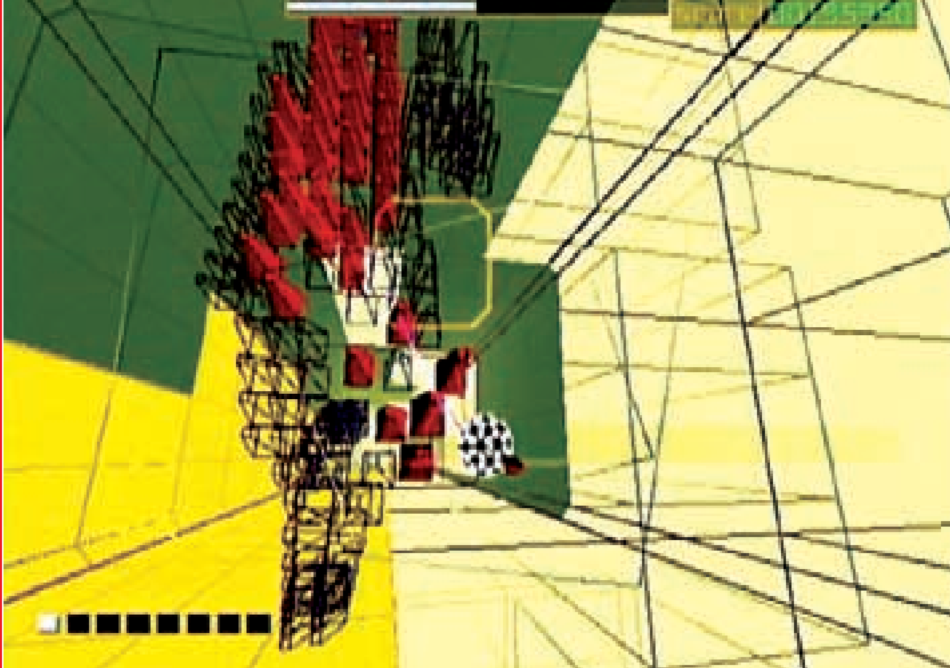


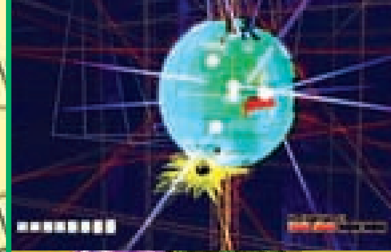
Каждый ваш выстрел или серия выстрелов отображается целой гаммой различных звуков, которая складывается в мелодию, соответствующую фоновому ритму. Причем в зависимости от порядка, скорости и ритма истребления вами потенциальных противников, мелодия эта изменяется.





Объяснить суть игрового процесса **Rez** далеко не так просто, как может показаться. На самом деле мы и сами пока не слишком хорошо понимаем, как это все будет работать. В основе игры лежит сочетание шутера и ритмической музыкальной фантасмагории на манер Space Channel 5. Но если в Space Channel 5 вам предоставлялась возможность совершать какие-либо действия под музыку (то есть, отстреливать инопланетян и спасать людей), то в **Rez** эту музыку вам предложать создавать самим. Причем посредством стрельбы. Игра начинается как заправский псевдотрехмерный шутер на рельсах — по странному ландшафту летит угловатый человечек, состоящий из нелепого нагромождения квадратов, и стреляет по встречающимся по пути объектам совершенно немилитаристского назначения. Впрочем, с тем же успехом он может сканировать их лазером или запечатлять на фотопленку. Все это дело происходит по ненавязчивый ритм, образующий некий звуковой фон для ваших действий. А





помимо всего прочего, еще и первая оригинальная игра Sega на PS2. И сразу такая безумная!



дальше начинается все самое интересное. Каждый ваш выстрел или серия выстрелов отображается целой гаммой различных звуков, которая складывается в мелодию, соответствующую фоновому ритму. Причем в зависимости от порядка, скорости и ритма истребления вами потенциальных противников, мелодия эта изменяется. Вы можете попасть точно в такт, можете взять на прицел сразу все объекты, можете отстреливать их поодиночке или выбирать лишь те, которые особенно нравятся, — в любом случае возникающая мелодия будет серьезно отличаться от всех ваших предыдущих попыток. На следующем уровне квадратного человечка и проволочных монстров сменит фантастическая абстрактная картина и футуристический звездолет. В **Rez** вы также встретите наполовину сконструированную из полигонов (вторая половина предстанет в виде каркасной сеточной модели) картинную галерею, психоделический сиреневый уровень, построенный из безумных геометрических форм, гигантский доисторический мир, в котором прямо на ваших глазах будут вырастать папортники, пальмы, заполняться водой озера. Авторы игры утверждают, что несмотря на безумность концепции, приобщиться к миру **Rez** невероятно легко, причем солидных успехов в игре сможет достичь даже человек, абсолютно не имеющий ни музыкального слуха, ни чувства ритма. Таким людям, кстати, **Rez** должен понравиться особенно, — ведь лишь в этой игре они смогут почувствовать себя настоящими музыкальными дарованиями.

Графически игра столь же своеобразна, как и по игровой концепции. Полигонные модели сменяются пререндеренными роликами, текстуры то появляются, то исчезают, великолепные световые эффекты то взрываются всеми красками на экране, то исчезают всерьез и надолго. Сложность картинки варьи-

досье

Платформа: PS2, DC **Жанр:** музыкальный шутер
Издатель: Sega **Разработчик:** United Game Artists (Sega RD9) **Главный дизайнер:** Tetsuya Mizuguchi
Онлайн: www.u-ga.com **Дата выхода:** осень 2001





руется от «трех полигонов в пять рядов», до совершенно невероятных, красивейших природных сцен. Но главное достоинство проекта — это абсолютное, безупречное чувство стиля. **Rez** относится к числу игр, которые запоминаются буквально с первого кадра, и потом узнаются автоматически, даже если этого уровня, героев и графического

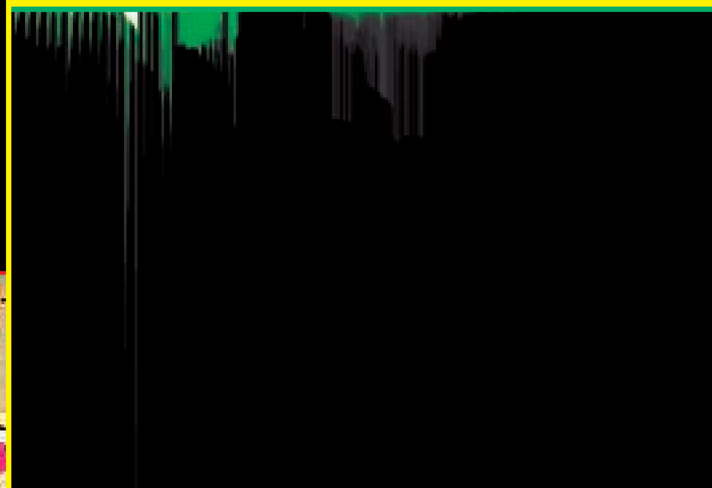


года сначала на PlayStation2, а несколькими неделями позже и на Dreamcast, мы окончательно сможем объявить United Game Artists самой уникальной девелоперской студией в мире. Ну а то, что Mizuguchi — главный сумасшедший в игровой индустрии, вы наверное, знаете и без нас.





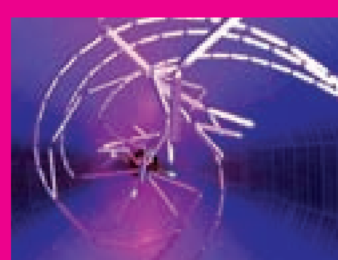
Авторы игры утверждают, что несмотря на безумность концепции, приобщиться к миру Rez невероятно легко, причем солидных успехов в игре сможет достичь даже человек, абсолютно не имеющий ни музыкального слуха, ни чувства ритма. Таким людям, кстати, Rez должен понравиться особенно, — ведь лишь в этой игре они смогут почувствовать себя настоящими музыкальными дарованиями.

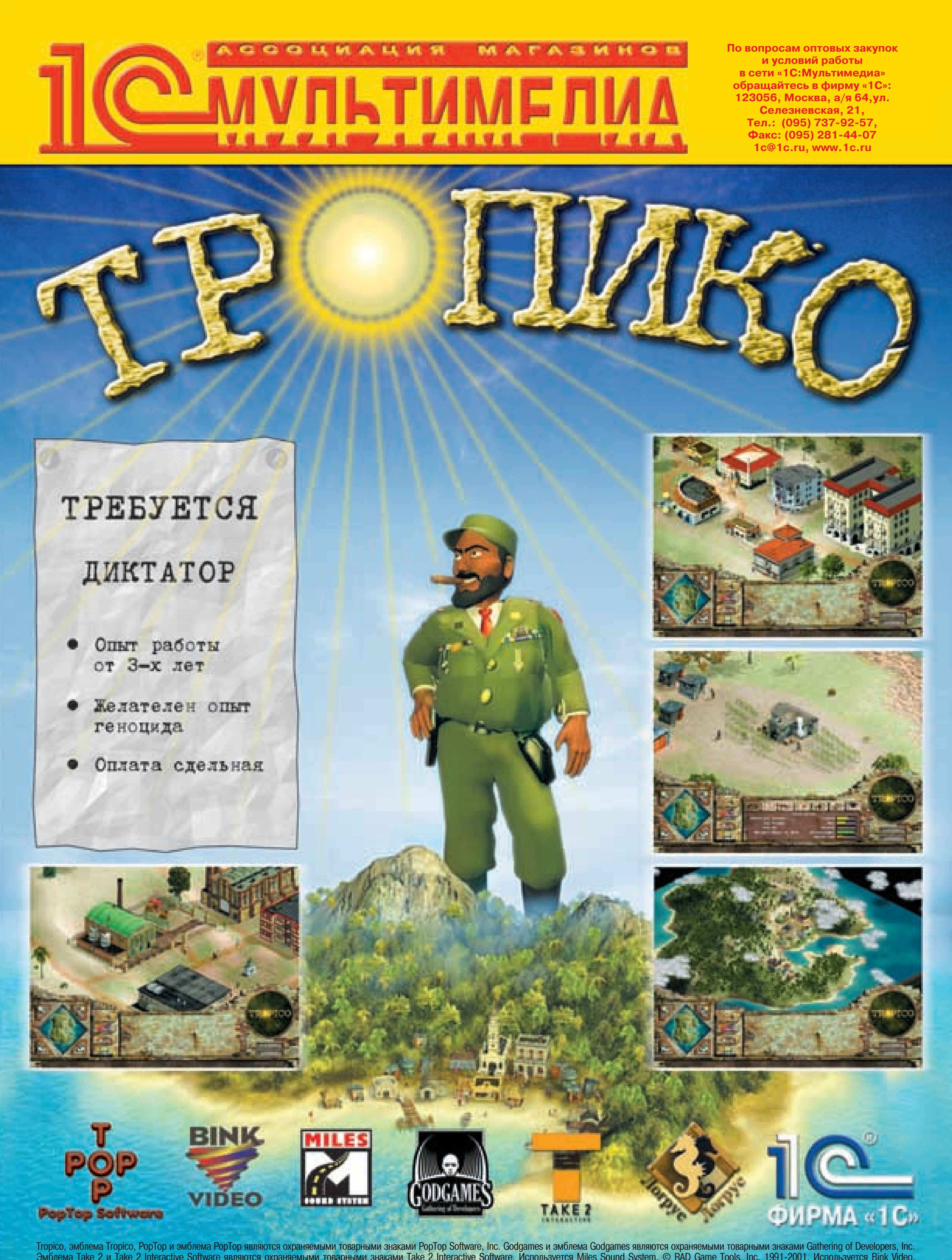




Tetsuya Mizuguchi

Вглядитесь в это безумное лицо. Перед вами — один из самых молодых, самых радикальных, безумных и самых талантливых дизайнеров компании Sega. Тридцатилетний Tetsuya Mizuguchi работает в Sega уже около десяти лет. Начинал в подразделении Sega Am3 (теперь Hitmaker), в котором добился значительного успеха после работы над оригинальной аркадной версией Sega Rally. Талант молодого дизайнера быстро признали, выделив ему в руководство целое новое подразделение Am-Annex, или Am5, которое теперь называется Sega-Rosso. Работая в Am-Annex Mizuguchi создал еще более выдающуюся Sega Rally 2 и принял участие в нескольких других аркадных проектах Sega. С появлением на свет Dreamcast и смещением акцента Sega в пользу домашних видеоигр, Mizuguchi снова сменил студию, организовав самое независимое и вольнодумное подразделение Sega RD9, базирующееся в квартале Shibuya, о котором вы наверняка немало узнали со страниц нашего журнала. Shibuya — самый модный и безумный молодежный квартал Токио, и игры, которые создавались в RD9 получаются точно такими же модными и безумными. Чего стоит хотя бы Space Channel 5, вышедший в декабре 1999. В прошлом году RD9 стала независимой окончательно, переименовав себя в United Game Artists и приступив к работе над новым музыкальным безумием под названием K-Project. Который со временем превратился в Rez. Что, вообще говоря, совершенно неудивительно, если учесть, сколько раз Mizuguchi и Со кочевали из подразделения в подразделение, меняя названия и логотипы. Видимо, все время сидеть на месте и делать друг за другом примитивные сиквелы этим людям скучно.





АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 281-44-07 1c@1c.ru, www.1c.ru
ТРОПИКО
ТРЕБУЕТСЯ ДИКТАТОР
• Опыт работы от 3-х лет
• Желателен опыт геноцида
• Оплата сдельная
POP TOP
PopTop Software
BINK VIDEO
MILES
GODGAMES
TAKE 2
Логрус
1С
ФИРМА «1С»



MOTO RACER 3

Человек — очень хитрое существо. Он может жить, совершенно спокойно обходясь без великого множества вещей, и при этом прекрасно себя чувствовать. Однако есть то, без чего вся жизнь превращается в жалкое подобие существования, лишается красок, звуков и эмоций. Имя этому чуду — адреналин.

Вячеслав Назаров

К сожалению, в реальной жизни такие гонки нередко заканчиваются очень и очень печально. Поэтому, для того чтобы ваша жизнь была прекрасной и удивительной как можно дольше, рекомендуется использовать для адреналинодобывательных целей гораздо более безопасные способы. Виртуальные мотогонки, например. Среди последних безусловно выделяются игры серии Moto Racer, которые заслуженно считаются лучшими представителями жанра. После выхода на арену **Moto Racer 3** разработчики из Delphine Software смогут без помех почивать на лаврах как лучшие специалисты по созданию систем для получения настоящего адреналина из компьютерных недр. По крайней мере, информация об игре, доступная в настоящий момент, говорит об этом весьма красноречиво.

Можно не сомневаться, что третья часть игры произведет на рынке настоящий фурор, как произвел его в далеком 1996 году стремительно новый Moto Racer. Как и во всех играх серии, утолить свой адреналиновый голод в третьей части симулятора смогут абсолютно все желающие. При этом совершенно не важно, знают ли они, сколько лошадиных сил (то есть, сил лошадки ростом один метр и весом один килограмм) можно выжать из их виртуально-железного друга и чем тормозная жидкость отличается от жидкости, из которой на 80% состоит тело человека. **Moto Racer 3** создается таким образом, что почувствовать себя крутым наездником стального коня смогут как зеленые и в пупырышках, словно огурцы, новички, так и пропахшие бензином и машинным маслом «Доярушка» профессиональные гонщики.



ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: racing Издатель: Infogrames (Electronic Arts?) Разработчик: Delphine Software Studios Онлайн: www.delphine-soft.com/ Дата выхода: октябрь 2001



Конечно, и в **Moto Racer 3** искателям адреналина и приключений будет предоставлено на редкость много возможностей сломать себе виртуальную шею. Но это дело житей-

Конечно, и в Moto Racer 3 искателям адреналина и приключений будет предоставлено на редкость много возможностей сломать себе виртуальную шею.



...почувствовав адреналиновое голодание и желание немедленно совершить что-нибудь безумное, не спешите делать опрометчивых поступков. Лучше дождитесь выхода Moto Racer 3 и утолите свою жажду гораздо более мирным способом. Для этого игра предоставит все необходимое.

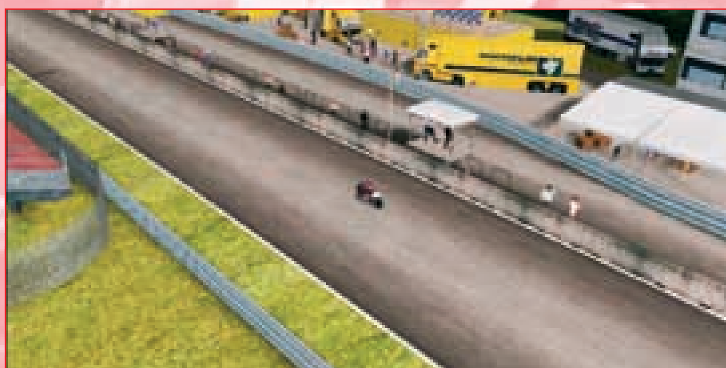
ское, то есть виртуальное. Дело в том, что по сравнению с предыдущими мотогоночными проектами в игре планируется значительно расширить список типов соревнований. Теперь их будет столько же, сколько литров легкоусвояемой диетической жидкости для мытья стекол помещается в шестилитровой канистре из-под «Кока-колы». При этом разработчики любезно разрешили нам назвать их поименно. Итак, Speed, Motocross, Supercross, Freestyle, Trial и Traffic. Речь идет о заездах на время, свободной трюковой программе, заездах по оживленным улицам городов и о многом другом. Стоит упомянуть, что каждый из вариантов заезда позволяет получить совершенно уникальные ощущения. Впрочем, все они будут абсолютно одинаково воздействовать на секретную систему организма гонщика, заставляя ее вырабатывать адреналин в режиме нон-стоп.



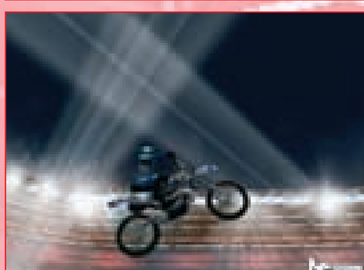
В качестве средств передвижения разработчики обещают предоставить настоящих стальных монстров в количестве 24 штук, распределенных в восемь команд. Большинство механических лошадок, которых игроки станут запихивать себе между ног, могут похвастаться японским происхождением. А всем известно, что японский мотоцикл с правым рулем обладает резвостью молодой антилопы и силой борца сумо. Так что даже хорошо подготовленным морально и физически гонщикам удастся справиться с таким монстром далеко не сразу. Опыт придет со временем, а также несколькими виртуальными шишками, синяками и даже гематомами. Однако когда это все получится, не спешите забрасывать подальше джойстики и клавиатуры и резво бежать к реальным Yamaha, Suzuki, «Днепрам», «Уралам», «Волгам» и прочим «Фонтанкам». Удовольствие вы получите вполне сравнимое с тем, которое можно испытать и в настоящей жизни, зато увечья и травмы от падения на натуральный асфальт будут невыгодно отличаться от своих виртуальных коллег.

Поберегите себя и садитесь за штурвал скоростной машины в **Moto Racer 3.** Тем более, что в реальной жизни вам, чего уж греха таить, навряд ли удастся промчаться хотя бы по одному из 15 маршрутов, представленных в игре. А среди них, между прочим, будут такие замечательные трассы, как немецкая Sachsenring, японская Suzuka, парижская Stade de France и многие другие. Согласитесь, возможность промчаться, обгоняя ветер, по улочкам Парижа или позакладывать виражи среди столиков, за которыми толстые бюргеры с бюргершами пьют бюргерское пиво и давятся от испуга своими бюргерскими сосисками, дорогого стоит.

...всем известно, что японский мотоцикл с правым рулем обладает резвостью молодой антилопы и силой борца сумо.



В результате Moto Racer 3 обещает блеснуть практически полностью интерактивным окружением, любоваться которым можно в разрешении от 800x600 до 1600x1200.





Можно не сомневаться, что третья часть игры произведет на рынке настоящий фурор, как произвел его в далеком 1996 году стремительно новый Moto Racer.



Благодаря **Moto Racer 3** похулиганить таким образом до безобразия просто. Ведь настройка и подготовка мотоцикла к заезду в игре будет представлять собой процесс не сложнее, чем поиск бинома Ньютона. Для того чтобы настроить какие-либо узлы мотоцикла или вообще порадовать железного друга обновкой, от игроков всего лишь потребуется заглянуть в мастерскую, которая называется в **Moto Racer 3** «The Pits». В этом заведении существует весьма простой механизм изменения тормозной системы, замены колес, переборки двигателя. Прочие жизненно важные действия также можно легко и быстро провернуть на родном пит-стопе. После того как все формальности, вроде маскировки оставшихся ненужных винтиков под мусор, останутся позади, игрокам имеет смысл заглянуть на испытательный стенд. Здесь они получат возможность досконально проконтролировать работу всех узлов мотоцикла и окончательно довести их до ума, буде таковой появится в распоряжении гонщиков, которым по статусу положено думать исключительно спинным мозгом. После этого, разумеется, можно выходить на трассу с чистой совестью и руками, грязными от масла и прочих продуктов жизнедеятельности зверей с желудком внутреннего сгорания.

Впервые выглянув за пределы гаража в **Moto Racer 3,** не удивляйтесь. Тот мир, который вы увидите с помощью своих глазных яблок и услышите благодаря ушным лопухам, по степени реальности немногим будет отличаться от того, что вы видите ежедневно вокруг себя. Сказать спасибо за это придется оригинальным 3D-технологиям и разработчикам, догадавшимся использовать их при создании игры. В результате **Moto Racer 3** обещает блеснуть практически полностью интерактивным окружением, любоваться которым можно в разрешении от 800x600 до 1600x1200. Звуковое сопровождение, чье изумительное качество всегда было визитной карточкой гоночного сериала, обещает и на сей раз остаться все на той же заоблачной высоте, откуда оно будет радовать игроков и дразнить менее способных конкурентов.

Итак, почувствовав адреналиновое голодание и желание немедленно совершить что-нибудь безумное, не спешите делать опрометчивых поступков. Лучше дождитесь выхода **Moto Racer 3** и утолите свою жажду гораздо более мирным способом. Для этого игра предоставит все необходимое. Вам остается лишь не утонуть.... В чем? Это каждый решит для себя самостоятельно когда только Moto Racer 3 появится в продаже.



THE SIMS: HOT DATE

Вячеслав Назаров

Согласитесь, приятно почувствовать себя Богом. А что для этого нужно? Всего ничего — либо творить о себе мифы (не забывайте, что все Боги начинали именно так), либо просто стать хозяином небольшого мира, пусть даже виртуального. Например такого, как Вселенная The Sims.

Наверняка вы уже хорошо знакомы с этим местечком — ведь оригинальная игра The Sims вышла еще в прошлом тысячелетии. Тогда появление на прилавках магазинов коробок с этим виртуальным кукольным домиком произвело эффект взорвавшейся в руках бутылки с «Кока-колой». Впрочем, буквосочетание «sim» в названии проекта говорило само за себя. И в очередной раз компания Maxis Software была единогласно признана собранием совершенно гениальных разработчиков, способных создавать не самые настоящие живые Вселенные. В той из них, которая носила имя The Sims, игроки могли контролировать жизнь людей, создавая для них рай в шалаше или ад в золотой клетке. Без сомнения, это стало революцией, изменившей очень многих любителей электронных развлечений и превратившей огромное количество людей в профессиональных кукловодов.

Разумеется, разработчики не могли проигнорировать просьбы играющего народа. Ведь их, а по совместительству и ООН с правлением Московского театра кукол им. Образцова, буквально завалили письмами и телеграммами с требованиями создать продолжение игры. И, конечно, таковое было создано. Причем не одно. Благодаря усилиям все тех же неутомимых ребят из Maxis Software, на свет родились такие проекты как, например, The Sims: Livin' Large и The Sims: House Party. А в самом скором времени все желающие смогут посетить вселенную The Sims Online, которая должна появиться во всемирной паутине уже в 2002 году, порадовав всех без исключения всемирных пауков.

Однако, играя во все существующие вариации The Sims и мечтая о следующих, многие доморощенные Боги не могли избавиться от ощущения, что им чего-то не хватает. То ли ста тысяч миллионов российских национальных долларов, то ли пяти рублей на мороженное, то ли возможности вмешаться в самую загадочную и, в то же время, самую интересную часть жизни своих подопечных. Разумеется, речь идет об отношениях между полами. Но не о противостоянии линолеума и паркета, а о вечной борьбе между мужчинами и женщинами. И вот с помощью игры **The Sims: Hot Date**, которая является банальным expansion pack и должна появиться в магазинах уже в самом скором времени, любой желающий наконец-то сможет почувствовать себя толстым карапузом по имени Амур, который азартно палит из своего лука направо и налево, иногда ухитряясь попадать в сердце и другие внутренние и не очень органы несчастных людей.

Для того чтобы вечер не пропал зря, после ужина в The Sims: Hot Date рекомендуется посетить бар или дискотеку. Однако не торопитесь давать волю своим шаловливым конечностям.

Впрочем, несмотря на все усилия крылатых стрелков, мужчины и женщины никогда не поймут друг друга. Главным образом потому, что они хотят противоположного: мужчины — женщин, а женщины — мужчин. Однако в **The Sims: Hot Date** разработчики постарались создать для противоборствующих сторон максимально комфортные условия. Так, благодаря игре к оригинальному миру The Sims добавятся несколько локаций, которые изумительно подходят для романтического вечера, во время которого можно откинуть в сторону все разногласия, а после этого и одежду. Ведь всем известно, что любая юбка лучше всего смотрится на спинке стула.

Впрочем, не будем торопить события. Во-первых, романтический вечер надо еще организовать. И очевидно, что ресторан является лучшим местом для его проведения. Таковых в **The Sims: Hot Date** будет аж несколько штук. Кстати, недавно мне посчастливилось встретить своего бывшего коллегу по детсадовской группе. Оказалось, что он женился. Главным образом, потому что ему не нравилось питаться в столовой у себя на работе. Зато на вопрос — «А как теперь?» — был по-

Вот-вот, именно об этом я и говорил: первым попавшимся под руку предметом - и по морде лица.



ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: simulation
Издатель: Electronic Arts Разработчик: Maxis Software Онлайн: www.ea.com
Дата выхода: IV квартал 2001

лучен замечательный ответ: «Теперь нравится!» Предположим, что и вам понравилось меню в одном из ресторанов игры **The Sims: Hot Date** и вы решили заглянуть в него.

Сев за столик, не стоит сразу спрашивать официанта: «Гарсон, можно ли нам по 50 грамм коньяку?» В этом случае вы рискуете нарваться на ответ: «Что я, доктор что ли? Откуда я знаю, можно ли вам коньяк?» Лучше просто оглядитесь по сторонам. С большой долей вероятности вы увидите неподалеку музыкантов. Однако, если вы не собираетесь поделиться с ними честно заработанными непосильным трудом деньгами, то лучше не стоит их подзывать.

С другой стороны, вполне возможно, что вам просто захочется спокойно посидеть за столиком и поболтать со своей дамой на возвышенные темы. Но здесь вас будет подстерегать другая опасность. Не стоит пытаться произвести впечатление на собеседницу идеально отточенными и логично выстроенными мыслями. На нее это не подействует. Вам следует учитывать тот факт, что на недавно проведенном конкурсе по женской логике победил генератор случайных чисел. Разумеется, на последующем конкурсе генераторов случайных чисел убедительную победу одержала женская логика. Так что же делать, если разговор не клеится? Не стоит бежать за клеем, а после торжественно объявлять даме: «Пользуясь «Моментом», хочу приклеить!» В **The Sims: Hot Date** для того, чтобы обеспечить конструктивный диалог, будут существовать гораздо более симпатичные способы. Например, игроки получат возможность выписать газеты и журналы по интересующим женщин темам (то есть по квантовой физике, филателии и влиянию северного сияния на галлюцинации у полярных медведей). Очевидно, что к следующему свиданию вы сможете чудесным образом общаться на одном языке.

Но иногда результат может быть и приятным - таким, например... Немного терпения — и девушка сама вешается на шею.



Конечно, подобное времяпрепровождение может показаться несколько скучным. Для того чтобы както разнообразить процессы поедания яств, кавалеры, например, получат возможность пропеть спутнице на ушко какую-нибудь чепуху. Кстати, при этом рекомендуется обратить внимание на строение ушных раковин дамы. Если они будут хотя бы слегка оттопыренными, то это может послужить очередным доказательством, что если и не все люди, то, по крайней мере, женщины произошли от слонов.

Для того чтобы вечер не пропал зря, после ужина в **The Sims: Hot Date** рекомендуется посетить бар или дискотеку. Однако не торопитесь давать волю своим шаловливым конечностям. Если вы хотя бы слегка выпрыгнете за рамки «целомудренного» свидания, то вполне можете получить по морде лица первым попавшимся даме под руку предметом.

Впрочем, соблазнить кого-либо одними походами по ресторанам и дискотекам вряд ли удастся. В этом отдают себе отчет и разработчики игры. Именно поэтому в **The Sims: Hot Date** появится огромное количество безделушек и даже очень дорогостоящих вещей, которые можно будет презентовать своему объекту воздыханий прямо во время свидания. Любопытно, что на встречу можно будет захватить до 12 подарков. Если грамотно подойти к организации вечера и не особо жадничать в отношении презентов, итог свидания может оказаться максимально приятным для обеих сторон.

Кстати, этих сторон в **The Sims: Hot Date** будет огромное количество. Дело в том, что разработчики обещают организовать в Интернете службу «виртуальных знакомств». Благодаря этому проекту игроки получат возможность организовывать свидания своих персонажей с персонажами своих друзей, независимо от того, в каком уголке земного шарика те окопались.

Таким образом, в **The Sims: Hot Date** игроки смогут помочь многим виртуальным героям найти свою судьбу/счастье/солнышко/зайчика/котенка/слоненка/поросенка/и т.д. и сделать их по-настоящему счастливыми. А не в этом ли и заключается сила Бога?

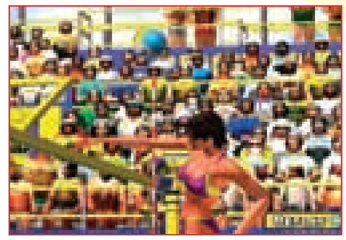


BEACH SPIKERS

Все меняется! Многих это пугает, многие с радостью ждут перемен. Sega в своем былом величии, словно “Титаник”, медленно идет ко дну, тогда как другие компании начинают уверенно покорять игровой Олимп.

Олег Кафаров





Всеми горячо любимый и уважаемый Yu Suzuki — тоже живое существо, а потому постоянно развивается. Создатель Shenmue мог бы спокойно ваять одну серию за другой и быть полностью уверенным в завтрашнем дне. Ан нет! Легких путей он не ищет! В то время, как заканчиваются последние приготовления к запуску двух его заведомо хитовых проектов, Yu Suzuki вспомнил пословицу “В здоровом теле – здоровый дух” и приступил к созданию... симулятора пляжного волейбола! Женского! “Не в этой жизни!” – подумаете вы, но еще больше удивитесь, узнав, что игра-то уже практически готова! Как AM2 удалось практически в тайне от всех провернуть столь широкомасштабную работу, непонятно! Даже сегодня узнать хоть что-нибудь о проекте можно лишь с японского сайта игры.



Несмотря на внушительное качество моделей игроков, взаимодействие их с "покрытием" корта оставляет желать лучшего. Девушки утопают песке всеми своими сотнями полигонов.

ДОСЬЕ

Платформа: PlayStation 2 Жанр: Sports Arcade
Издатель: Sega Разработчик: AM2
Онлайн: www.sega-rd2.com/beach
Дата выхода: осень 2001

От шока оправились? Ну теперь расскажу обо всем по порядку. Новенькая разработка AM2 сначала появится в залах игровых автоматов, а уж затем, возможно, и на PlayStation 2. Главные героини, как вы уже догадались — знойные красотки в бикини, сражающиеся за звание чемпионок. У игрока будет возможность выбрать себе команду по вкусу – всего в **Beach Spikers** представлено восемь сборных, от бразильской до японской. Соревнования будут проходить на многочисленных площадках, разбросанных по всему земному шару.

Поразительно, насколько качественно выполнена игра! В то время как в большинстве аналогичных спортивных проектов зачастую с трудом удается различать спортсменов, в **Beach Spikers** каждая девушка обладает ярко выраженным характером, способностями, внешностью и темпераментом. Более того, во время игр они, словно канарейки, щебечут на разные лады, пытаясь наперебой давать “ц.у.” растерявшемуся геймеру. Их анимация и слаженные движения могут очаровать любого! Реалистичность арен — тема для отдельного разговора. Набив руку в создании неповторимой Йокосуки в Shenmue, ребята из AM2 решими показать все, на что они способны. Огромные, наполненные пестрой толпой стадионы просто уникальны! Матчи проходят в разное время суток – либо под палящим солнцем, либо под звездным куполом, когда арена залита светом десятков прожекторов — но и в том и в другом случае все смотрится просто потрясающе! Кстати, AM2 можно обвинить в злоупотреблении рекламой! Coca-Cola, Mikasa, Holiday Inn, Sega – вот далеко не полный список “рекламодателей”. Интересно, а кому первому придет в голову идея сделать в игре “рекламную паузу”? Ну ладно, это я просто придираюсь!



Наверняка многим будет интересно посмотреть, что же в итоге получилось у Yu Suzuki. В AM2 сейчас, словно в муравейнике в конце лета, наблюдается бурная деятельность. Пока Shenmue 2 и Virtua Fighter 4 “доводятся до ума”, сходите-ка в игровой зал и поиграйте в пляжный волейбол в компании молоденьких красоток!

Набив руку в создании неповторимой Йокосуки в Shenmue, ребята из AM2 решими показать все, на что они способны. Огромные, наполненные пестрой толпой стадионы просто уникальны! Матчи проходят в разное время суток – либо под палящим солнцем, либо под звездным куполом ...

VENOM

CODENAME: OUTBREAK



VENOM– тактический 3D action
События игры, переносят нас в 2034 год, когда Земля едва не погибла от столкновения с кометой и сотни метеоритов, которые огненным дождем обрушились на поверхность, неся смерть и разрушения.
Вместе с метеоритами на Землю были занесены споры инородной формы жизни, которые в земных условиях начали быстро развиваться...







Игроку предстоит управлять отрядом из 2 человек специального назначения, выполнить 14 напряженных и опасных миссий на объектах, захваченных чужими, спасти выживших людей, проводя диверсии, предотвращая запуск ядерного оружия, добывая важную информацию, образцы и многое другое.

Высокий искусственный интеллект врагов не даст ни на минуту тебе расслабится и держит тебя в напряжении на протяжении всей игры.

- Оригинальный singlepleyer – игрок управляет отрядом из двух солдат, что открывает неограниченный простор для тактических действий.
- Динамичный сюжет и атмосфера игры.
- Высоко детализированные уровни сочетают в себе как закрытые пространства, так и огромные открытые пространства.
- Возможность набирать членов отряда между миссиями, а также подбирать им амуницию.
- Каждый солдат, который игрок может взять себе в команду, характеризуется набором параметров, которые определяют специализацию этого солдата. В процессе прохождения игры, параметры солдат увеличиваются.
- В игре реализованы алгоритмы виртуального слуха и зрения компьютерных противников, благодаря которым удалось добиться реалистичного поведения и адекватной реакции компьютерных противников на действия игрока.
- Реалистичные характеристики оружия.
- Возможность игры по сети до 16 человек и через интернет (Cooperative, CTF, Capture the Crystal, Black Box)

г. Челябинск
Ул. Цвилинга д.64

г. Махачкала
Ул. Дахадаева д.11

г. Новороссийск
Ул. Энгельса д.76
Ул. Рубина д.5
Проспект Ленина д.23

г. Новосибирск
Ул. Ленина д.10
Ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Иркутск
Ул. Некрасова д.1
Ул, Байкальская д.69
Ул. Литвинова д.1
Ул. Урицкого д.1, д.18
Ул. Волжская д.14А

г. Норильск
Ул. Талнахская д.79

г. Уфа
Пр. Октября д.56

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Ставрополь
ул. Коминтарна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольска д.58

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Владимир
ул.Каманина д.30/18

г. Воронеж
Ул. Плеханова д.48
Ул. Карла Маркса д.67

г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Саратов
Ул. Астраханская д.140
Ул. Степана разина д.80

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

г. Сургут
Ул. Энгельса д.11 блок
«Б» клуб. «Дигер».
Ул. Майская д.14
Ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Магадан
Парковая д.13 к.205

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка Ул.
Барклая д.10 корп.17, 1
эт. пав.1015

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46

г. Южно - Сахалинск
Ул. Емельянова д.34А

г. Барнаул
Социалистический пр.
д.109

GAME WORLD

ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru
телефон технической поддержки: 212-27-90; e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru и

APE ESCAPE 2001



Что же творится сегодня в игровом мире! Все до единого разработчики почувствовали себя Колумбами и не перестают шокировать нас своими неописуемыми творениями. Технологическая гонка становится не столь агрессивной, но ей на смену приходит гонка безумных идей, проходящая под девизом: "Сумей удивить — или проиграешь!".

В принципе, в этом что-то есть. Настало то долгожданное время, когда успех проекта определяет не столько качество графики, сколько его сюжетная оригинальность. **Ape Escape 2001** – тому подтверждение.

С забавным миров мартышек мы познакомились еще на PSOne, когда те завладели шлемом мудрости. Игроку же приходилось ловить злобных приматов, борющихся за права человека и всеобщую демократию. Боролся с ними мастер на все руки по имени Спайк, который расставлял ловушки, натягивал сетки, управлял машинками на дистанционном управлении — все только для того, чтобы отловить воришек. Вторая же часть игры сделана совсем по-другому, и ловить макак теперь надо иначе. Точнее, не ловить, а стягивать с них штаны при помощи некоего подобия мощного пылесоса. Завладев желтыми штанишками очередной обезьянки, Спайк пришепками вешает их на веревку, которую тащит за собой. В конце каждого уровня главному персонажу необходимо заняться стиркой грязного белья-трофея. Многие читатели, возможно, немного удивлены и озадачены странным игровым процессом, но, поверьте мне, когда вы лично попробуете себя в качестве охотника за трусами, **Ape Escape 2001** вам понравится!

Если оригинальная **Ape Escape** представляла собой стопроцентный платформер с упором на использование различных примочек из арсенала Спайка, то вторая часть больше походит на puzzle-action, в котором вам частенько придется применять смекалку для продвижения вперед. На прохождение каждого уровня отведено определенное время, за которое необходимо содрать и перестирать как можно больше штанов. На экране имеется датчик, показывающий, насколько хорошо вы справляетесь со своей нелегкой миссией. Главные неприятности начинаются с того момента, когда разъяренные мартышки принимаются яростно бороться за свои права, либо атакуя, либо чиня препятствия бедному игроку. В запасе Спайка имеются бомбы замедленного действия, при помощи которых можно сбить примата с ног, а уж затем с легкостью сорвать с него штаны! Ну а для пущего веселья у пылесоса Спайка имеется и обратная функция, которая просто незаменима при борьбе с массовыми протестами. Иногда нашему охотнику за нижним бельем придется гнаться за беглецами на различных транспортых средствах, а также испытывать удачу в минииграх. Это должно добавить игровому процессу еще больше разнообразия.

Визуальный стиль **Ape Escape 2001** очень напоминает первую серию. Обезьянки отлично анимированы, а также могут похвастаться хорошо развитым AI. Чего только они не вытворяют, чтобы отсрочить расставание с трусами! Бэкграунды мультяшны, ненавязчивы и радуют глаз. Единственный недостаток – игра обещает быть достаточно короткой (даже по сравнению с первой частью), поэтому ее можно будет без труда пройти за пяток вечеров.

Фанаты первой **Ape Escape** будут рады вновь увидеть знакомый дизайн и шарм, но вот нововведение с многочисленными паззлами придется по вкусу далеко не всем. Хотя хорошенько развеселить забавные мартышки сумеют кого угодно! Игра уже появилась в Японии, а вот когда она увидит свет в США (если вообще увидит) – это пока неизвестно.

ДОСЬЕ

Платформа: PlayStation 2 Жанр: action
Издатель: SCEA Разработчик: SCEI
Онлайн: www.scea.com
Дата выхода: осень 2001



На прохождение каждого уровня отведено определенное время, за которое необходимо содрать и перестирать как можно больше штанов.



Завладев желтыми штанишками очередной обезьянки, Спайк пришепками вешает их на веревку, которую тащит за собой. В конце каждого уровня главному персонажу необходимо заняться стиркой грязного белья-трофея.






RALLY
TROPHY
Настоящая гоночная лихорадка.
Готов ли ты присоединится к ней?
Rally Trophy -это авто симулятор первых ралли, где вы можете погонять на легендарных Morris Mini Cooper 1275S, Hillman Rallye Imp, Alpine Renault A110 1600VA 1968, Ford Lotus Cortina, Saab 96 V4, Opel Kadett Rallye Coupe '70, Ford Escort MK1 RS2000, Volvo Amazon, BMW 2002, Alfa Romeo 2000 Berlina, а так же на призовых машинах MGB GT '65, Porsche 911
49 захватывающих, сногсшибательных гоночных трасс, которые проходят по прекрасным живописным ландшафтам Финляндии, Кении, Швейцарии, Швеции и РОССИИ.
Палящее солнце, сумерки, снегопад, дождь, шквальный ветер и туман только и ждут, когда вы сядете за руль.
МОЛОТОК
JoWooD Productions
Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

BATMAN VENGEANCE



Олег Кафаров

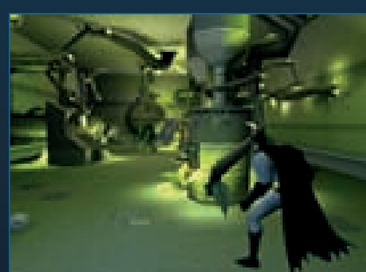
Любителям комиксов, летучих мышей и агента 007 посвящается. Осенью нам вновь предстоит произвести зачистку улиц родного города Бэтмэна от разгулявшихся криминальных элементов и почувствовать себя супергероями.



Судя по ранней версии игры, которую мы тестировали на E3, в Batman Vengeance имелись серьезные проблемы с управлением героем во время его столкновений с противниками.

В мае нам стало известно, над чем сейчас трудится Ubi Soft. Ее новый проект позволит поближе познакомиться с отважным героем, а также с жанром, который называется "интерактивный мультфильм". Тем, кто не знаком с Бэтмэном, поясню: действие **Batman Vengeance** происходит в Готэме — городе, который наполнен мерзавцами, жаждущими тотальной власти. Бороться с ними придется Человеку-летучей мыши, в арсенале которого имеется оружие и приспособления на все случаи жизни.

В **Batman Vengeance** разработчики постарались реализовать абсолютно все жанры: бродилку-стрелялку, файтинг, puzzle и даже элементы стратегии! Игроку предстоит досконально изучить улицы, подземелья, канализации и небоскребы Готэма и перебить не одну сотню врагов. Частенько придется останавливаться и судорожно перебирать все непонятные примочки Бэтмэна, чтобы преодолеть очередную преграду, а "фирменное" оружие супергероя непременно произведет неизгладимое впечатление на любителей ярких спецэффектов. Большая часть игры проходит с видом от третьего лица, но в определенные моменты геймер сможет смотреть на происходящее глазами "Черного рыцаря". Вообще, **Batman Vengeance** во многом очень схож со Spiderman от Activision, Spawn и MDK2. Отличительная особенность — наличие большого количества заставок и занудной системы постоянного обучения новым приемам. Разнообразия же проекту придает то, что в погоне за заклятыми врагами нам частенько придется садиться за руль бэтмобиля или за штурвал бэтмолета. Кроме того, в игре присутствуют и другие положительные персонажи, которые будут частенько помогать нашему герою.



Многие, возможно, помнят прошлогодний откровенный провал Бэтмэна на PSOne. Слабая графика в дополнение к еще более слабому сюжету сделали свое дело: Бэтмэн не просто не понравился – его невзлюбили. Даже теперь, во время E3, многие недоверчиво посматривали в сторону стенда Ubi Soft, но тут же приободрялись – классные демо-версии заставляли вновь вспомнить героя комиксов. На этот раз Ubi Soft представляет некое подобие "интерактивного мультика" — все уровни и персонажи выполнены точь-в-точь как в безумно популярном в США мультсериале. Но при этом не стоит полагать, что конечный продукт будет рассчитан на публику исключительно начальных классов и детсада – по заявлению разработчиков, Batman Vengeance ориентирован скорее на старшее поколение. Именно поэтому все локации выполнены в темных тонах, а жестокость некоторых сцен может заставить многих мам с негодованием выключить страшную игру и отдать предпочтение куда более миролюбивому и менее кровожадному Тинки-Ринки из "Телепузиков".

Дизайн уровней простой, но, в то же время, очень стильный. Похоже, что создатели проекта строго следуют формуле "ничего лишнего". Анимация неплохая, но временами еще не отработанная, чего не скажешь о скорости игры – более тридцати кадров в секунду. О звуковом сопровождении говорить пока рано – его просто нет.



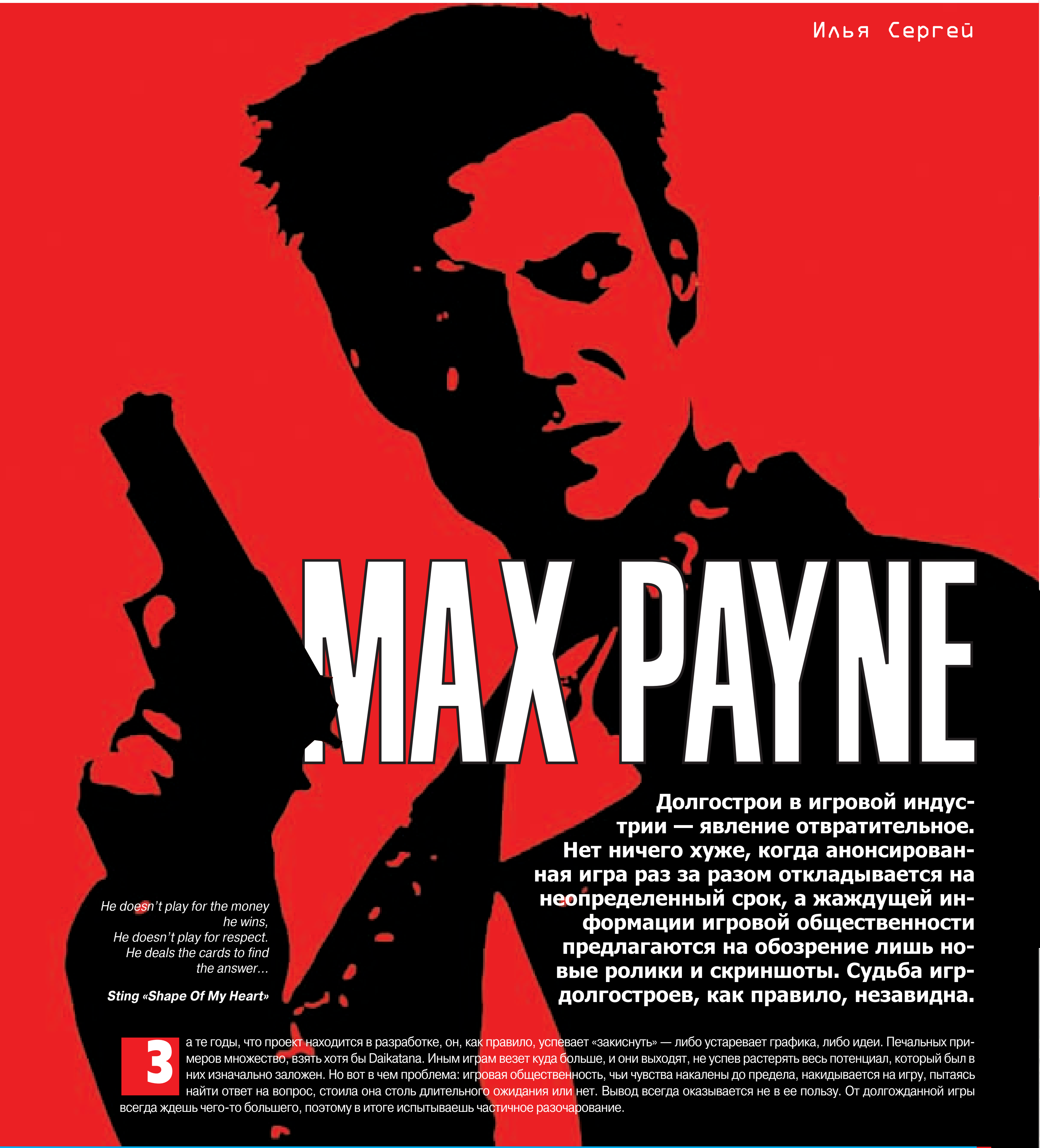
...Batman Vengeance ориентирован скорее на старшее поколение. Именно поэтому все локации выполнены в темных тонах, а жестокость некоторых сцен может заставить многих мам с негодованием выключить страшную игру ...

ДОСЬЕ

Платформа: PlayStation 2 Жанр: action
Издатель: Ubi Soft Разработчик: Ubi Soft Canada
Онлайн: www.ubisoft.com
Дата выхода: Сентябрь 2001

Уж не знаю, каким образом Ubi Soft сумеет закончить работу над проектом к сентябрю – даже сейчас невооруженным глазом можно заметить массу недоработок. Что же, надеюсь, что команда, сотворившая шедевральный Rayman 2: The Great Escape, и теперь не ударит лицом в грязь и сумеет в сжатые сроки отшлифовать еще откровенно сырой игровой процесс. А в принципе, у **Batman Vengeance** есть неплохие шансы на успех и получение награды за «Лучшую игру второго эшелона"!.

Илья Сергей



MAX PAYNE

Долгострои в игровой индустрии — явление отвратительное. Нет ничего хуже, когда анонсированная игра раз за разом откладывается на неопределенный срок, а жаждущей информации игровой общественности предлагаются на обозрение лишь новые ролики и скриншоты. Судьба игр-долгостроев, как правило, незавидна.

He doesn't play for the money he wins,
He doesn't play for respect.
He deals the cards to find the answer…

Sting «Shape Of My Heart»

За те годы, что проект находится в разработке, он, как правило, успевает «закиснуть» — либо устаревает графика, либо идеи. Печальных примеров множество, взять хотя бы Daikatana. Иным играм везет куда больше, и они выходят, не успев растерять весь потенциал, который был в них изначально заложен. Но вот в чем проблема: игровая общественность, чьи чувства накалены до предела, накидывается на игру, пытаясь найти ответ на вопрос, стоила она столь длительного ожидания или нет. Вывод всегда оказывается не в ее пользу. От долгожданной игры всегда ждешь чего-то большего, поэтому в итоге испытываешь частичное разочарование.

rating

Илья Сергей	8	Отличный шутер, в котором даже небольшие огрехи не смогли испортить pure action.
Сергей Амирджанов	9	Сногсшибательно красивый (при наличии очень крутого железа) шутер, действительно вносящий свою лепту в развитие жанра.
Дмитрий Эстрин	8	Игра, пожалуй, обладает одним-единственным недостатком, который может служить разработчикам своеобразным комплиментом. Она слишком коротка.
Максим Заяц	9	Пожалуй, эту игру можно сравнить с очень красивым интерактивным фильмом – увы, с некоторой поправкой на бессовестные системные требования.

34

средний балл

8,5

Max Payne вышел внезапно. Настолько внезапно, что игровая общественность, не ожидавшая столь поспешного явления идола народу, ухнула и рассыпалась бесчисленным количеством мнений. Как всегда обозначились две полярные точки зрения. И что самое главное, и та и другая по-своему верна. Игра не стала ни прорывом в игровой индустрии, ни однозначным провалом. Но самое главное, за четыре года она приобрела собственное лицо — лицо крутого, но по-голливудски чувственного экс-полицейского Макса Пэйна.





Именно с главного героя и с его личности надо начинать рассказ об этой игре. Как говорят многие рецензенты, **Max Payne** — это прежде всего интерактивный фильм. И в этом с ними не поспоришь. Действительно, в игре присутствуют все элементы добротного голливудского боевика: крутой герой — раз; лихо закрученный сюжет в стиле «нуар», изобилующий суперзлодеями и внезапными поворотами — два; веские причины применять оружие по его прямому назначению — три. В принципе, список можно продолжать и дальше, но я думаю, суть и так ясна.



Знали бы вы, как мне хочется поскорее перейти к рассказу о фишках игры, включая обещанный Bullet Time, но ничего не поделаешь — прежде всего, традиционная пара слов о сюжете. Как и во всяком боевике, он не поражает воображение особой оригинальностью, зато тщетно пытается пробрать бутафорским голливудским драматизмом. Представьте себе апогей американской мечты: дом, машина, интересная работа, хорошие друзья, жена, дочь. Макс Пэйн имел все, о чем может мечтать рядовой американец. Но не все коту масленица. Стараниями некой преступной группировки лишившись семьи, Макс делает все возможное, чтобы найти тех, кто подослал убийц, для чего и внедряется в преступный синдикат. Внезапно, говоря словами милицейского протокола, ситуация выходит из под контроля. Единственный, кто мог помочь герою — некто связной Алекс — пал смертью храбрых, да и сам Макс быстро последовал бы за ним, не будь он так проворен и крут. Деньги, как известно, правят миром, и, получив n-ное количество бумажек с портретами американских президентов, коррумпированная полиция Нью-Йорка охотно поверила в то, что именно Макс повинен в гибели информатора. Наш герой оказывается между Сциллой и Харибдой — с одной стороны гангстеры так и норовят пристрелить, с другой — их коллеги на машинах с мигалками просят завернуть на огонек. Явно не обрадованный ни одной из данных перспектив, Макс решает взять инициативу в свои руки и добраться-таки до виновника своих злоключений, ибо теперь ему нечего терять...

Согласен, сюжет — не главное в боевике, но без него игра потеряла бы львиную долю своей привлекательности, шарма, если хотите. **Max Payne** — очень атмосферный и стильный проект. И стиль этот передается в первую очередь именно благодаря постепенному изложению сюжета в виде комиксов. Не могу сказать, что чтение комиксов в процессе игры представляется мне очень интересным занятием, но такой подход безусловно соответствует стилистике игры. Надо отдать должное разработчикам: все вставки очень качественно озвучены и прорисованы. Кроме того, выполненные в темных тонах комиксы отнюдь не кажутся статичными изображениями. Каждая новая картинка как будто выплывает из темноты, являя нам новую сцену безумно интересного и невероятно динамичного действа.

Летела пуля — случайно чье-то сердце повстречала...



ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр:** Third Person Shooter
Издатель: Gathering of Developers **Разработчик:** Remedy Entertainment **Онлайн:** www.maxpayne.com
Компьютер: PIII 600 MHz, 128 Mb RAM, Win' 95/98/2000/ME, 32 MB Direct 3D-совм. карта



Действительно, в игре присутствуют все элементы добротного голливудского боевика: крутой герой — раз; лихо закрученный сюжет в стиле «нуар», изобилующий суперзлодеями и внезапными поворотами — два; веские причины применять оружие по его прямому назначению — три. В принципе, список можно продолжать и дальше, но я думаю, суть и так ясна.

Компьютеры серии

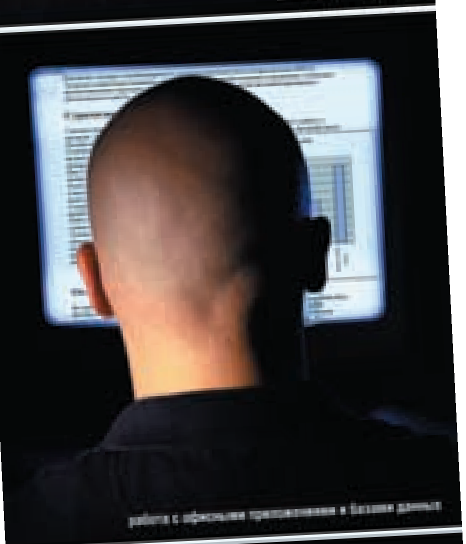
excimer™ home



работа с Internet



компьютерная графика



работа с офисными приложениями и базами данных



компьютерные игры

Мы по праву гордимся своими домашними компьютерами. История их разработки и производства - реальный пример того, как насущные потребности пользователей оперативно учитываются фирмой-производителем. Все модели домашних компьютеров ЭКСИМЕР™, различные по своим характеристикам и функциональным возможностям, проектируются на остове самых современных технологий и элементной базы. Так, компания "Эксимер" одной из первых в России начала производство компьютеров на базе самой современной разработки компании Intel - процессора Intel® Pentium® 4, предназначенного для работы таких приложений, как передача потокового видео и звука по Интернету, создание видеоматериалов, приложения распознования речи, обработка трехмерной графики, игры. мультимедиа и многозадачные среды. Домашние компьютеры ЭКСИМЕР™, построенные на базе процессора Intel® Pentium® 4, обеспечивают производительность исключительно высокого уровня для широкого круга обычных и профессиональных пользователей, что гарантирует долговременную работу и исключительную эффективность Ваших вложений.



ЭКСИМЕР™ Home 12w34

Компьютеры ЭКСИМЕР™ Home 12w34 на базе процессора Intel® Pentium® 4 предоставляет пользователю невиданные ранее вычислительные мощности. Возможности нового процессора Intel® Pentium® 4 открывают Вам новые горизонты в быстро меняющемся мире современных технологий и обеспечивает максимальную производительность цифровой обработки видео и игр в режиме «он-лайн», а его архитектурные особенности позволяют в полной мере реализовать появляющиеся Web-технологии. ЭКСИМЕР™ Home 12w34 оснащена мощным 3D-ускорителем от NVidia - GeForce 2 GTS, что наиболее полно раскрывает возможности процессора и позволяет пользователю наслаждаться самыми современными играми, а также использовать этот компьютер как мощный инструмент для работы с самыми ресурсоемкими приложениями.

Покупайте в лучших магазинах бытовой электроники Москвы и у наших дилеров!

Внимние! К началу нового учебного года на некоторые модели компьютеров в магазинах М.ВИДЕО будут предоставляться скидки! Звоните 777-777-5!


Компьютеры
ЭКСИМЕР™-Home:
сможешь оторваться?
excimer
Компьютеры ЭКСИМЕР™ Home на базе процессоров Intel® Pentium® 4: повышенная производительность для web и других приложений. Современные технологии для современных людей. Вы можете все.
http://www.excimer.net
информационная служба:
(095) 742-3614



Несмотря на то, что игра полностью линейна и Макс бежит по заданному маршруту, как по рельсам, игрока ни на мгновение не покидает ощущение, что делает он все, опираясь лишь на собственную интуицию. Единственное, что позволяют себе разработчики — это давать невинные намеки.



Сама игра задумывалась как интерактивный боевик. Насколько мне известно, «боевик» по-английски звучит не иначе как «action film». Так вот action'а в игре предостаточно, и сводится он не только к качественной стрельбе. Хотя, о стрельбе позже. Играя в **Max Payne**, вы не раз вспомните сцены из фильмов Джона Ву или из той же «Матрицы». И дело тут даже не в пресловутом Bullet Time. Разработчикам удалось добиться главного — реальности происходящего. Несмотря на то, что игра полностью линейна и Макс бежит по заданному маршруту, как по рельсам, игрока ни на мгновение не покидает ощущение, что делает он все, опираясь лишь на собственную интуицию. Единственное, что позволяют себе разработчики — это давать невинные намеки. Возьмем хотя бы такой момент: герою нужно срочно выбраться из научного комплекса, в котором запущена система самоуничтожения. Дверь к жизненно важной секции оказывается наглухо закрытой. Что ж, отправляемся на поиски. У одного из терминалов над головой нашего героя появляется восклицательный знак (он, кстати, всегда появляется в жизненно важных местах) — дескать, Макса внезапно осенило. И, о чудо, на экране мы читаем код для закрытой двери. Еще один момент: Макс едет на лифте на последний этаж n-этажного небоскреба. Как бы невзначай камера взмывает вверх и показывает расставленные наверху лазеры мин-ловушек. Нетрудно догадаться, что бы произошло, если бы не подобная подсказка. Продуманная игра — это игра, которую можно пройти без сохранения, опираясь при этом лишь на скорость реакции и на логическое мышление. В этом плане **Max Payne** уникален. Вы не застрянете ни на одном из этапов прохождения. В игре нет сложных головоломок, но правильнее сказать — в ней нет нелогичных задач. Не открывается нужная дверь? Да вы посмотрите, какой здоровенный «амбарный» замок на ней висит! :)

Полную правдоподобность происходящего обеспечивает высокий уровень интерактивности. Это, конечно, не Sin, но приятных фишек, связанных с интерьером, в **Max Payne** немало. В очередной раз не могу удержаться от рассказа об одном из моментов игры. В одной из комнат нам встречается рояль, за который Макс без колебаний садится и наигрывает мелодию, звучащую в меню. Пустячок, а приятно. Также никто не помешает отстрелить у рояля подпорку для крышки, после чего та с громким стуком упадет на деку. Да чего уж там мелочиться — можно отстрелить и ножки. Я уж не говорю о понаставленных кругом телевизорах и радиоприемниках, по которым Макс постоянно слушает обещания полиции как можно быстрее изловить его. Словом, интерактивность в игре есть, и ее вполне хватает, чтобы время от времени разнообразить процесс уничтожения врагов. Вот мы и подошли к самому главному. К тому, благодаря чему игра **Max Payne** носит гордое имя shooter.

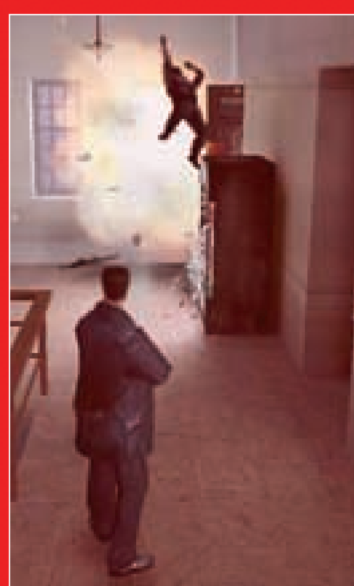
Недолог век снайпера...



Создается впечатление, что стрельба — это именно то, ради чего и создавался **Max Payne**. Вся игра проходит для стрельбы, ради стрельбы и во имя стрельбы. И, надо признать, финны из Remedy Entertainment сумели привнести в данный процесс столько новшеств, сколько, по-моему, не удавалось никому до сих пор. Разумеется, речь пойдет о пресловутом Bullet Time. Народ активно сравнивает **Max Payne** с шедевром братьев Вачовски, и данное сравнение недалеко от истины. Поначалу эффект настолько поражает, что игрок непроизвольно раз за разом перезагружает сейв, чтобы вновь насладиться небывалым зрелищем, доступным ранее только в фильмах. Признаюсь честно, вид того, как пуля в ореоле пламени вырывается из ствола и устремляется в заданном направлении, оставляя за собой след в воздухе, действительно поражает. Сказать, что бои в **Max Payne** смотрятся ну прямо как в «Матрице» — значит, не сказать ничего! Вполне обычная ситуация: в очередную комнату вваливается отряд врагов. Клик правой кнопкой мышки — и время становится вязким, как сироп. Под размеренный стук сердца совершаем медленный кинематографический прыжок в сторону, мгновенный поворот на 180 градусов и даем длинную очередь наискосок по группе врагов. Иные пули достигают цели, и прошитые ими тела кружатся словно в танце, медленно выпуская из рук оружие. Другие же достаются стенам и случайным объектам, и град медленно вращающихся в воздухе осколков проносится по комнате. Снова щелчок правой кнопкой мышки — и все. Словно кончилось видение. Поверженные тела лежат на полу, усыпанные осколками, а Макс быстрым прыжком поднимается на ноги. Слова в данном случае бессмысленны — это надо видеть!

Позже станет доступным еще один эффект, связанный с Bullet Time. Он активизируется при стрельбе из снайперской винтовки с задействованным оптическим прицелом. Камера позволяет нам проследовать прямо к цели! Стоит оговориться — никаких анатомических подробностей в стиле Soldier of Fortune в **Max Payne** нет и в помине! Я расцениваю это как недостаток, но каждому, как говорится, свое. О недостатках мы еще поговорим, а пока — Bullet Time. Через пятнадцать минут игры становится ясно, что данная feature — не только умопомрачительно красивый эффект, но и реальное подспорье в игре, а еще через полчаса Bullet Time становится единственным спасением для игрока, попавшего в кровавую мясорубку. Ибо, несмотря на то, что при использовании данного эффекта время начинает течь одинаково медленно и для Макса, и для его врагов, способность целиться остается без изменений. Сие означает, что пока враги тормозят, никто не мешает нам развернуться в их сторону и выпустить смертоносную дозу свинца. Представим себе ситуацию: враг в количестве двух-трех человек забаррикадировался в комнате и держит под прицелом дверь, в которую должен войти наш герой. На помощь приходит Bullet Time. Задействуем данный эффект и врываемся в комнату. Пока противник готовится к бою, мы ищем прицелом ближайшего супостата и выпускаем в его направлении короткую очередь из своей любимой Colt Commando (чем воевать — это, конечно, личное дело каждого; мне, например, больше по душе шотган), после чего оглядываем комнату и в прыжке проделываем аналогичную операцию в отношении оставшихся врагов. Как правило, после такой зачистки мы не теряем ни капли здоровья, тогда как без помощи Bullet Time данная операция прошла бы с большими затратами оного. Кстати, я не говорил, каким образом Макс восстанавливает силы? В игре нет приевшихся уже аптечек, глядя на которые даже не сказать толком, чем они набиты. Их место занял знатный препарат под не менее знатным названием PainKiller, то есть «убийца боли». Эвон как придумали анальгин назвать!

Красота, как известно, дело техники. По этому случаю в **Max Payne** игрок не должен ощущать нехватку техники для производства красоты. Позвольте



ознакомить вас с боевым арсеналом. В игре представлено около полутора десятков видов оружия, поделенных на шесть групп. В первую группу войдут приспособления для ближнего боя, в числе которых железная труба и бейсбольная бита — национальное оружие любого уважающего себя американца. Под номером два идут пистолеты — сверхубойный Desert Eagle и итальянский Beretta. Кстати, последний может использоваться в двух экземплярах для стрельбы по-македонски (стиль Akimbo), что значительно повышает эффектность. Номер три — шотганы. Наилучший вариант — Pankar Jackhammer, отличающийся повышенной скорострельностью. Под циферкой четыре притаились представители автоматического оружия. Здесь правит бал Ingram MAC-10. Безусловно, Макс, ведущий огонь сразу из двух стволов, выглядит весьма эффектно (разумеется, при включенном Bullet Time). Номер пять — взрывчатка. Гранаты, гранатомет и коктейль Молотова — все к вашим услугам. Последней в программе идет снайперская винтовка — инструмент необычайной эффективности. С описанием оружия покончено, переходим к критике...



Недостатков у игры тоже предостаточно. Я не отношу к ним сюжет — он именно таков, каким должен быть. Но объясните мне, откуда у главного героя такая противная кривая ухмылка на физиономии? Ну хоть убейте, не может быть такого лица у человека в положении Макса! Не может, и все. Нет чтобы сразу предупредить, что у Макса проблемы с лицом (или он все время анекдоты вспоминает?), так ведь в комиксах он нарисован нормально — человек как человек. Кстати, статичное выражение лица свойственно не только Максу. В редких роликах на движке камера почему-то старается не акцентировать наше внимание на анимации лиц злодеев. Меня терзают смутные сомнения относительно того, почему Remedy Entertainment избрала такой стиль повествования, как комиксы...

К недостаткам я склонен также отнести низкий уровень реализма по части этих самых анатомических подробностей. Не могу сказать, что меня сильно радовал вид расчлененных тел в Soldier of Fortune, но все же то, что предоставила нам Remedy, никуда не годится. Какие там подробности — даже дырок от пуль на трупах не остается! После боя вся комната усеяна девственно чистыми телами. Непонятно также, на кой черт в игру ввели Parental Lock, якобы удаляющий из всю кровь и брань — никакой брани в игре нет и в помине, да и крови, кстати, тоже не шибко...

К середине игры уже начинает приедаться планировка засад, потому как в большинстве своем они однотипны: стоит открыть новую дверь — в героя несется поток свинца, стоит зачистить новую комнату — в нее тут же врывается подкрепление. Далее следует новая дверь и все повторяется заново.



Такие вот комиксы практически заменили в игре все ролики.



Не порадовал меня и интеллект компьютерных врагов. Согласен, прячутся в укрытие и убегают от опасности они здорово, отдельные экземпляры даже кувыркаются в процессе — но все это производит впечатление яркой мишуры, а не реальных противников. Занимаются акробатикой они, как правило, не к месту и не могут взять в толк, что перед ними колонна, а не Макс, зато стреляют... Ну, в общем, вы поняли. :) К середине игры уже начинает приедаться планировка засад, потому как в большинстве своем они однотипны: стоит открыть новую дверь — в героя несется поток свинца, стоит зачистить новую комнату — в нее тут же врывается подкрепление. Далее следует новая дверь и все повторяется заново. Bullet Time, безусловно, гениальная находка разработчиков, но от частого употребления «по прямому назначению» (то есть для того, чтобы выжить, а не для красоты) она теряет свою эффектность и становится обычным приемом ведения боя.

Но самый главный недостаток — это то, что игра слишком коротка. Проходится она без особого напряга за два-три дня. Положение не спасают даже три дополнительных уровня сложности, устанавливающих новые ограничения — например, на сохранение игры или на время, отведенное на прохождение уровня.

А впрочем, не обращайте внимание на обширный перечень ляпов :) Это так — дань профессии, надо же было за что-то поругать, четыре года, как-никак, игру делали. Разумеется, невозможно дать однозначного ответа на вопрос, стоила ли игра четырех лет ожидания. Одно можно сказать точно: **Max Payne** являет собой прекрасный пример того, как НАДО делать отличные шутеры. Это редкий случай, когда разработчики воплотили в жизнь абсолютно все, что обещали, и при этом игра не получилась уродцем, испорченным стремлением заиметь «всего да побольше». Наверное, **Max Payne** — шедевр, но даже не это главное. Главное — тот pure action, бешеный азарт которого заставляет проходить игру на одном дыхании, и те приятные воспоминания, которые еще долго не покинут вас после финала повествования.



OUTTRIGGER

Портирование FPS с PC на консоли давно стало уже привычным делом, но выход оригинальной игры, причем сделанной по самым высоким стандартам — это уже событие, сопоставимое с появлением великолепной Golden Eye.

Михаил Разумкин

Хотя, если говорить серьезно, **Outtrigger** — не совсем оригинальная приставочная игра, поскольку изначально она появилась около двух лет назад на игровых автоматах на базе Naomi, где была чрезвычайно популярна. После этого ее появление на рынке приставок было уже вполне решенным вопросом, и даже скоропостижная гибель Dreamcast как платформы не могла на это повлиять. Однако представленной в уже практически готовом виде на прошлогодней выставке E3 **Outtrigger** пришлось еще целый год ждать своего появления на свет. А на все недоумевающие вопросы журналистов господа разработчики из легендарной AM2 отвечали уклончиво: «Мы работаем над онлайновым режимом игры». Но пора обратиться непосредственно к предмету нашей статьи и выяснить, пошла ли игре на пользу эта годичная выдержка.

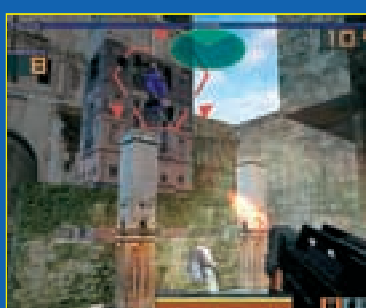
Итак, **Outtrigger** относится к довольно популярному ныне поджанру FPS, непосредственно разрабатываемых для многопользовательского режима. Но, как в свое время PSO была японским вариантом западных онлайновых RPG, так и **Outtrigger** является multiplayer-FPS с самурайской точки зрения. Не буду говорить, что получилось очень круто, но задумка была точно хорошей. Что ж, попробуем разобраться.

Графически **Outtrigger** практически идеален — такого вычищенного графического движка я уже давно не видел на приставках. Стабильные 60 кадров в секунду (!), простенькие, но аккуратные уровни, высоко детализированные модели персонажей (по дизайну очень напоминающие VF3), отражения, прозрачности — и никакой крови, никаких оторванных голов и искромсанных взрывами тел. Конечно, выбор «скинов» несколько ограничен (изначально всего шесть), но если вспомнить, что предельное количество игроков в онлайновом режиме — тоже шесть (включая вас), то, в принципе, все нормально. Другое дело, что предлагаемый набор далеко не всем придется по вкусу… Вид на происходящее можно менять, есть выбор между «первым лицом» и «третьим», однако при использовании split screen возможен только классический вид от первого лица. Что касается уровней, то они продуманы, выверены и весьма неплохи на вид. Разнообразие текстур (пусть и более низкого разрешения, чем на персонажах) позволило создать множество компактных, принципиально отличающихся друг от друга локаций. Развалины подземки, украшенные остовами скоростных поездов, замерзший порт с торчащим из льда корпусом подлодки, старинный замок, му-

Outtrigger относится к довольно популярному ныне поджанру FPS, непосредственно разрабатываемых для многопользовательского режима. Но, как в свое время PSO была японским вариантом западных онлайновых RPG, так и Outtrigger является multiplayer-FPS с самурайской точки зрения.



Вот о чем это все!!! Осталось “отстрелить” всего 7 террористов, а этот чудный скин в зеленых очках вам достанется чуть позже.



rating		
Михаил Разумкин	7	Сумасшедший multiplayer-экшн с превосходной графикой и совершенно бездарным интерфейсом и режимом для одного игрока.
Сергей Амирджанов	8	Первая истинно японская попытка создать интересный экземпляр FPS. Благодаря огромному опыту AM2 и ряду интересных нововведений, попытку эту можно считать весьма удачной.
Дмитрий Эстрин	8	Японский шутер с великолепным дизайном - это все-таки большая редкость. И при этом редкость, как выяснилось, невероятно приятная.
Максим Заяц	8	Японский шутер - красивый, оригинальный и странный, как, впрочем, и все продукты Страны Восходящего Солнца.

31
средний балл
7,7

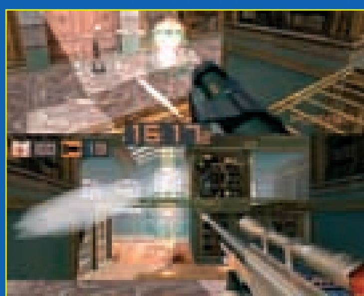


зей искусств... Есть уровни-арены, где жизнь любого бойца исчисляется секундами, а есть настоящие многоярусные лабиринты, где приходится тратить изрядное (по меркам игры) количество времени только на то, чтобы просто увидеть противника. Но главная особенность уровней — уже упомянутая компактность. Если после Unreal Tournament уровни Quake III Arena казались мизерными, то в **Outtrigger** вообще создается впечатление перестрелки в одной комнате. Конечно, все это далеко не венец дизайнерской мысли, но при том стремительном геймплее, который предлагает игра, просто невозможно заметить, что уровни несколько пустоваты и что их детализация низка даже по меркам FPS. С другой стороны, 60 fps за здорово живешь из игры не выжмешь...

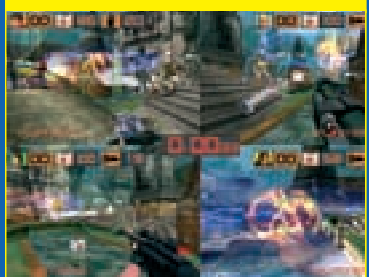
Но одной графикой сыт не будешь, пришла пора поговорить и об игровом процессе. Здесь начинаются первые проблемы **Outtrigger** как игры для домашней приставки. Их названия — убогий интерфейс и весьма скучный режим одного игрока, то есть все то, чего не было в оригинальной аркадной версии. Эти довески, похоже, делались из принципа: «Это должно быть в каждой игре». На качество, удобство и другие подобные мелочи никто внимания не обращал, особенно после печальной ситуации с Dreamcast. Несмотря на то, что игра без всяких проблем распознала мышь и клавиатуру, позволяя вообще обходиться без джойстика (напомню, что японская версия выходит сразу в комплекте с мышкой), установить что-либо дельное в «опциях» оказалось невозможно. Там находились лишь второстепенные расширения типа уровня звука, стерео-моно, save-load и т.д. Выбрать же тип управления и уровень чувствительности мыши нам предложат уже позже, в самой игре. Но не радуйтесь, это мало что решит, поскольку понять, что значит раскладка «A», а что — «C», совершенно невозможно. Остается только один вариант — все проверять на собственном опыте. Выясняется, что «A» и «B» вообще не подходят для тех, у кого нет клавиатуры и мыши, и, очевидно, созданы для одновременной игры на мыши и джойстике. И только начиная с варианта «C» становится возможным играть на джойстиках. А по идее все должно быть наоборот, т.к. всякие клавиатуры и мыши являются весьма малораспространенными аксессуарами. Есть в игре и еще один интересный момент — опция «control assist», которая по умолчанию включена. Эта гениальная фишка ограничивает свободу обзора вашего персонажа, не позволяя поднимать оружие выше (ниже) 40 градусов от горизонтали. Зачем это нужно в FPS, я не понимаю!!!

Теперь разберем режим одного игрока. Выбирать можно из двух вариантов, Arcade Mission и Training Mission, практически ничем не отличающихся друг от друга. Выбираете сложность курса — и вперед. Отличие только одно: аркадный вариант содержит 6 миссий в одном курсе, а тренировочный — 15. Смысл большинства заданий прост: «уничтожить столько-то террористов за такое-то количество времени». Остальные задания настолько глупы, что даже упоминать о них не хочется. Особенно это касается гениальных миссий по разминированию территории при помощи автомата, которые просто выводят меня из себя.

Разнообразие текстур позволило создать множество компактных, принципиально отличающихся друг от друга локаций. Развалины подземки, украшенные остовами скоростных поездов, замерзший порт ...



Вот так происходят multiplayer-битвы в офлайновом режиме.





Классический вариант сражения — идет дуэль на Roket Launcher, самом популярном типе оружия в Outtrigger.

ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast **Жанр:** FPS
Издатель: Sega **Разработчик:** AM2
Онлайн: www.sega.com/sega/game/outtrigger_launch.jhtml
Число игроков: 4 **Дата выхода:** июнь 25, 2001

Но хватит уже о плохом. На самом деле в игре достаточно и хороших моментов. Кроме уже упомянутой графики к ним относится превосходный multiplayer-режим. Именно здесь вы можете почувствовать, что такое настоящий **Outtrigger**. Из последних имеется стандартные гранатомет, мина и нечто автоматическое. А на полях сражений можно разжиться огнеметом и фотонным ружьем, заряды которого имеют способность отражаться от стен. К спецоборудованию можно отнести инфракрасные очки, позволяющие видеть сквозь стены, бронежилет и своеобразные power up, значительно увеличивающий поражающую способность вашего оружия. Рубилово происходит на 20 аренах (7 из которых изначально недоступны) через splitscreen. Игра вчетвером выглядит довольно комично, но вариант «на двоих» просто превосходен. Режим только один — Death Match, но возможна игра командами. Вот только в своих стрелять не рекомендуется, так как опция Friendly Fire работает на полную катушку. Причем фраги в **Outtrigger** начисляются не после убийства противника, а лишь после того как вы подобрали монетку, появившуюся на его трупом. Соответственно, воровство «чужих фрагов» — тоже весьма неплохой путь к победе. С сетевой игрой, над которой так долго трудились разработчики, все не так гладко. Дело в том, что при стандартном модемном соединении игра начинает заметно запаздывать. Ситуации с секундным лагом выстрелов и «телепортацией» противников вполне обычны. Но выход есть — можно использовать сетевой адаптер. По заявлениям наших заокеанских коллег, с этим нехитрым устройством никакого запаздывания при сетевых баталиях не наблюдается.

О чем еще я забыл упомянуть? В **Outtrigger** есть достаточное количество всевозможных секретных фишек — новых уровней, оружия, персонажей, видеовставок. Доступ к ним открывается только после успешного прохождения различных режимов одиночной игры. Это, к сожалению, единственная причина, которая может заставить нормального человека играть одному. Если вы не смогли открыть достаточное количество новых героев, то можно создать своего. Хотя это скорее видимость, чем реально полезная опция, поскольку спектр изменений весьма ограничен.

Что ж, время подвести итоги. Перенос **Outtrigger** на приставки оказался не самым успешным творением AM2. Хотя, если вспомнить японский вариант VF 3tb, то вопросы вряд ли возникнут. Но если вы ищете свежий FPS, а UT и Quake вам уже изрядно поднадоели, то японский шутер — это вполне приемлемый выбор. Но ожидать от него чего-то сверхреалистичного явно не стоит.

LEGENDS OF MIGHT & MAGIC

Ни для кого не секрет, что новое — это хорошо забытое старое. Однако далеко не про все новое можно так сказать. Legends of Might and Magic — тому прямое подтверждение.

Попробуйте вспомнить тот момент, когда вышел Quake, вернее, самое сильное дополнение к нему — Team Fortress. Если мне не изменяет память, это было аж в августе 1996 года. Интереснее всего то, что TF до сих пор актуален и имеет достаточно большую аудиторию по всей России, несмотря на свою старость и, мягко говоря, ничтожную графику. Или вспомните 2000 год, когда на свет Божий вылезла игра под названием Counter Strike (самое мощное дополнение к бессмертному Half-Life), которая в одночасье стала постоянной жительницей любого игрового клуба и по сей день имеет бешенный успех. Эти две игры с уверенностью можно назвать легендами индустрии. Но увы, все на этом свете имеет обыкновение стареть, и Team Fortress и Counter Strike — не исключение. Игроманы постоянно нуждаются в новой крови, в новых ощущениях, в новых хлебах и зрелищах. Естественно, рано или поздно кто-нибудь из разработчиков это увидит и постарается создать нечто новое, нечто, что сразу приобретет широкий круг почитателей.

На этот раз «кем-то» стала, как ни странно, небезызвестная New World Computing. Только какая связь между Team Fortress, Counter Strike и создателями одной из самых известных игровых вселенных? Вроде бы сначала была создана серия более-менее обычных ролевушек под названием Might and Magic. Потом появилась пошаговая стратегия с ролевыми элементами, которая называлась Heroes of Might and Magic и пользовалась невероятным успехом. А теперь… Теперь New World Computing решила сделать нечто совершенно иное. Например, **Legends Of Might and Magic**. В России же, как водится, такие проекты не проходят мимо отечественных издателей. За локализацию взялась компания «Бука», которая, кстати, вообще является официальным издателем 3DO в нашей стране. Что из всего этого получилось, вам предстоит узнать чуть позже.

Я не зря начал с такого несколько запутанного вступления, ибо **Legends Of Might and Magic** представляет собой ни что иное, как гибрид аж четырех игр, причем одна из них относится к жанру 3D action не больше, чем лошадиное седло к свинье. Так вот, напрягите весь запас кривых извилин и постарайтесь представить себе Quake 3 + Team Fortress + Counter Strike + Heroes of Might and Magic.

Начнем по порядку. Почему TF? Хотя бы потому, что в концепции LoMM есть отдаленный намек на командность.

В игре участвуют две враждующих между собой команды — GooD (хорошие) и Evil (плохие). Ничего не напоминает? Правильно, Counter Strike с ментами и террористами. Идея та же — две команды, одна защищает, другая атакует. Дальше идет разбиение на классы. Тоже знакомая ситуация — Team Fortress. Классов в игре, правда, не так много, но все же они присутствуют. Сейчас попробуем разобрать каждого в отдельности. Первым из семейства GooD стал Paladin (Паладин) — настоящий полковник, рыцарь. Все отдаст за даму и ее сохранность. Вторым стал Druid (Друид) — универсальный боец. Хорошо умеет сражаться как на ближних дистанциях, орудуя руками, так и на дальних, применяя свою магию. Третьей из GooD стала Sorceress (чародейка) — прирожден-

ДОСЬЕ
Платформа: PC **Жанр:** 3D action
Издатель: Buka
Разработчик: New World Computing
Онлайн: www.buka.ru **Требования к компьютеру:** PII 300, 64MB RAM, 3Daccelerator



Алексей Усачев

Алексей Усачев	8	Сложно сказать что-либо конкретное. С одной стороны хорошо, с другой – плагиат.
Сергей Амирджанов	7	Новое творение 3DO на хорошем в целом движке LithTech, к сожалению, совершенно не передает атмосферы сериала Might & Magic.
Дмитрий Эстрин	7	Фэнтезийный action в мире Might&Magic - не так сильно, как могло бы быть. Есть, впрочем, весьма интересные находки.
Максим Заяц	7	Конечно, это уже не Crusaders of Might & Magic, но все-таки еще не та игра, для которой подходит определение "хит".

rating 29
средний балл 7,3

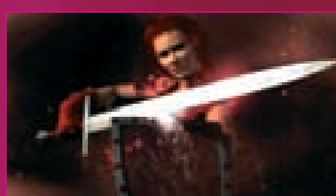


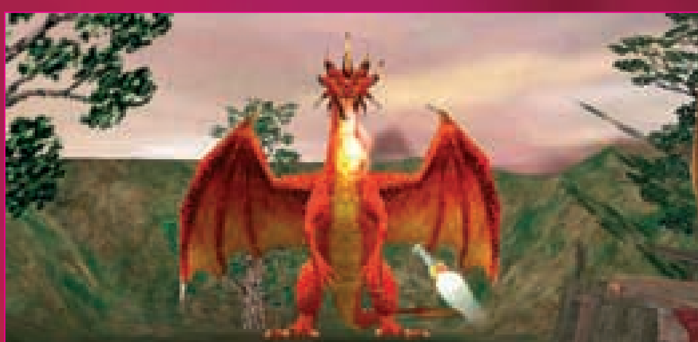
Среди прочих видов оружия можно выделить эдакую палочку-пихалочку, длинный скипетр, которорый стреляет мощным лазером, а заодно и отталкивает противника на некоторое расстояние.



ная колдунья. Основа ее силы лежит в магии. Предпочитает вести бой на дальних дистанциях и из укрытий. И, наконец, четвертым персонажем в стане GooD стал WarLord. Это очень серьезный дядька, которому абсолютно все равно кто, когда, зачем и при каких обстоятельствах решил на него напасть. Настоящая машина для убийства. Обладая самым мощным оружием, он способен в капусту порубить противника мечом или расстрелять из своего арбалета, не дав даже подойти поближе. На этом штат команды GooD заканчивается. Теперь

Все, что можно использовать в стреляюще-колюще-режущих целях, подразделяется на несколько видов — это мечи, арбалеты, жезлы, ножи, скипетры, топоры, палочки-выручалочки, луки и великий меч короля Артура — Экскалибур.





Помимо бойцов двух команд присутствуют в игре и независимые монстры, которые как раз были выдернуты из Вселенной Might & Magic.

взглянем на редисок под названием Evil. Основным звеном в Evil является Warrior (Воин) — прирожденный мясоруб. В ближнем бою способен нокаутировать любого, зато слаб на дальних дистанциях. Вторым представителем гадкого рода стал Heretic (Еретик), в характеристиках которого наблюдается некий баланс магии и силы. Наделенный силами Тьмы, он представляет собой основное звено в игре за Evil. Хорош как вблизи, так и на дальних дистанциях. Далее идет Archer (Лучник) — сами понимаете, что он из себя представляет. Злой дядька, который любит ныкаться по лесам, да ветром бегать по полям. Из всех приемов каратэ знает лишь один — 101 — вовремя сделать ноги. Лучник максимально эффективен только издалека да исподтишка. Его мощный лук способен достать противника, как бы далеко тот не находился. В заключение о кучке негодяев под названием Evil можно еще сказать, что у них тоже есть дядька Warlord, который имеет такие же характеристики, как и его собрат из клана GooD.

Ну что, уже начинаете находить некоторые параллели между играми? А это только начало, все самое главное еще впереди. Конечно же, мы не оставим нетронутой тему оружия. Все, что можно использовать в стреляюще-колюще-режущих целях, подразделяется на несколько видов — это мечи, арбалеты, жезлы, ножи, скипетры, топоры, палочки-выручалочки, луки и великий меч короля Артура — Экскалибур. Не хило, согласитесь? Перечислять все виды оружия не имеет смысла, в этом случае нам не хватит и десятка страниц. Среди прочих можно выделить очень красивый жезл в виде дракона, который извергает разящее пламя из пасти, или эдакую палочку-пихалочку, длинный скипетр, который стреляет мощным лазером, а заодно и отталкивает противника на некоторое расстояние от своего обладателя. Все оружие, разумеется, разделено по классам. У лучника — лук, у кесаря — топор, у еретика — посох. В общем, «Team Fortress форева».

Разработчики, судя по всему, уделили созданию боевого арсенала немало времени. Однако, как несложно догадаться, помимо оружия в игре присутствуют еще и разные типы нательной брони. Мало того, разработчики даже сделали нечто вроде powerup'ов — некие манускрипты, найдя которые, можно на время повысить определенные характеристики. Например, носиться, как угорелый, или быстренько телепортнуться на место своего игрового рождения. Тут уже «квакой» попахивает.

Помимо бойцов двух команд присутствуют в игре и независимые монстры, которые как раз были выдернуты из Heroes of Might and Magic. Их довольно много. Кто играл в HoMM, тот узнает старых добрых гномов или каменных големов с внушительного ви-



Очень радует глаз внешний вид персонажей. Все прямо как на заказ сделаны: у каждого своя одежда, своя походка, осанка, цвет волос, рост и вес. У каждого своя манера держать оружие в руках, да и само оружие разное.

да кулачищами. Про Титана вообще даже говорить страшно — встретив его, лучше делать ноги, ибо один на один мериться с ним размерами меча решится далеко не каждый. Тем более что меча у него нет, зато есть нога, больше вашего персонажа раз в пять, под которую можно превратиться во вполне красивую котлетку. Очень красиво выглядит красный дракон. Прямо воплощение зла во Вселенной Might and Magic. Расправив свои крылья, устрашает лишь взглядом, а уж когда откроет жуткую пасть, так вообще лучше медленно ползти в сторону кладбища, не создавая паники, причем оружие надо класть под себя... чтобы не расплавилось. Разумеется, это только малая часть того, что можно встретить в игре по ходу выполнения заданий.

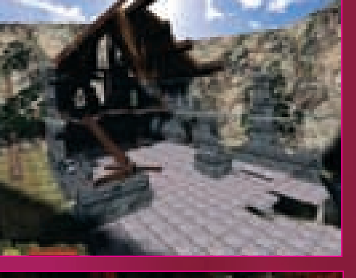
Кстати, о заданиях. Разработчики даровали нам двадцать карт (точнее будет сказать, миссий). Дело в том, что на каждой карте есть свое задание. Например, спасти принцессу. Одна команда должна ее охранять (GooD), другая же должна атаковать (Evil). «Елки-палки, — скажете вы, — да это ж Counter Strike». Совершенно верно, это CS. Другое задание: найти меч-кладенец и затащить его в укромное место. Каждая команда должна найти один и тот же меч, не дав это сделать другой команде, и отнести его в точку назначения. Ни с чем не ассоциируется? Или вот, например, миссия «убить дракона». Есть один дракоша, который спит себе и ни к кому не пристает. Тут вдруг прибегает толпа извращенцев с копьями, мечами, арбалетами и начинают в наглую терзать то дракона, то другую живность, которая в пещере обитает. Ну что ему, бедному, еще остается делать? Правильно, рявкнуть на всех огнем, спалить дотла и дальше спать, досматривать сладкий сон. Не напоминает ли это, часом, Quake 3 Team Arena, где надо было размочалить каменный тотем? Да-да... И последнее задание — убить вражеского WarLord'а. Задача тоже не из легких. Как я уже говорил, WarLord — это машина для убийства. Так что приготовьтесь к худшему. Кстати, за все убийства в игре дают деньги, на которые потом можно будет купить себе оружие получше. Также деньги дают и за выигрыш в миссии.

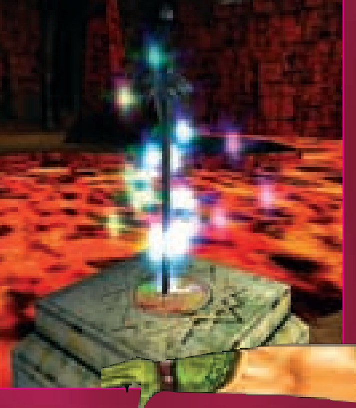


Очень радуют сами уровни — от глубоких пещер до высоких замков со рвом и часотоколом. Есть даже гробницы фараонов, причем все настолько реалистично, что становится не по себе.

Очень радуют сами уровни — от глубоких пещер до высоких замков со рвом и частоколом. Есть даже гробницы фараонов, причем все настолько реалистично, что становится не по себе. А когда из-за угла вылезает потрепанная мумия в лохмотьях, рука сразу тянется к кнопке power.

Не могу не рассказать об украшательстве в игре. Все продумано до мелочей. Если в замке в одной из комнат стоит печка-буржуйка, то рядом с ней вы найдете ящички с дровами. Если вы идете по сырому подвалу, то обязательно в уголке будет висеть неприметная паутинка. Пустяк, зато как красиво. А как приятно проходить или пробегать мимо горящего камина! Огонь в нем, да и вообще повсюду в **LoMM** — просто песня. Конечно же, разработчики не смогли в фантэзийной игре обойтись без секретов. Правда банальные они уж слишком, типа в библиотеке книжку тронул — дверь открывается, находишь какую-нибудь занавеску, замаскированную под стену.



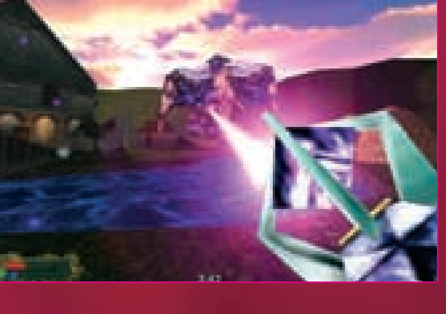






Очень радует глаз внешний вид персонажей. Все прямо как на заказ сделаны: у каждого своя одежда, своя походка, осанка, цвет волос, рост и вес. У каждого своя манера держать оружие в руках, да и само оружие разное. В общем, атмосфера самая что ни на есть фэнтезийная. Разработчики постарались на славу.

Legends Of Might and Magic — это, по большому счету, плагиат, но до чего же грамотный. Как говорится: с миру по нитке — бедному рубаха. Классно! Всем бросить все дела и сломя голову нестись в магазин!



ephoto

[цифровое фото]

#7/8[7] июль/авг 2001 года

ISSN 1680-1326

9 771680 132008 >

Читайте в июле/августе:

тема номера

«Тайные» возможности
цифровых камер (чудеса и разоблачения)

субъективная оценка

ОНО
Загадка Casio

интернет

История в фотографиях

технологии

Paint Shop Pro –
профессиональная лаборатория на дому

школа

Кисточка для фотографий

ЧУЖИЕ ЗВЕЗДЫ

Вячеслав Назаров

Когда-то я начал одну из статей цитатой замечательного писателя: «Все пройдет. Страдания, муки, кровь, голод и мор. Меч исчезнет, а вот звезды останутся, когда и тени наших тел и дел не останется на Земле. Нет ни одного человека, который бы этого не знал. Так почему же мы не хотим обратить свой взгляд на них?» Так писал великий Булгаков еще в прошлом тысячелетии.

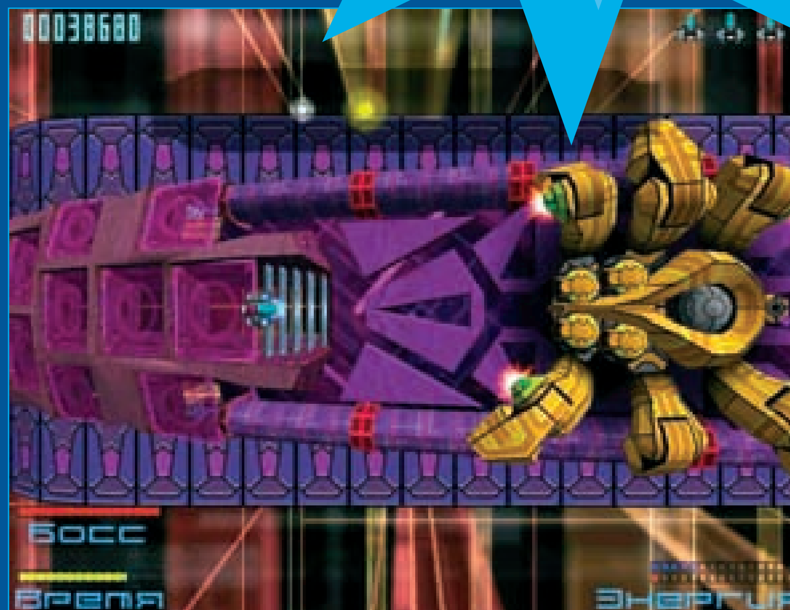
Чужие звезды светят нам,
Но мне сейчас на звезды
наплевать...
ВИА «Мультфильмы»

К сожалению, тогда он не знал того, чего не знал и я на момент написания древней статьи, но зато знаю теперь. Люди наконец-то обратят взор на звезды! И не только на родные, но и на чужие. И будут они думать только о них, о том, как сделать их своими. По крайней мере, в игре «**Чужие звезды**».

Новый проект российской компании Snowball Interactive представляет собой локализацию игры Space Tripper, которую наши соотечественники решили переименовать в «Чужие звезды», здраво рассудив, что оригинальное название все же несколько режет слух искушенному не только в компьютерных играх россиянину. Зато содержание ему же, человеку достигшему вершин дна индустрии электронных развлечений, пришлось очень по душе. Судите сами, ведь «**Чужие звезды**» — это возврат к истокам, в те времена, когда трава была зеленее, небо — голубее, а подзатыльники и пинки — мягче. Тогда все было просто и понятно: мы — хорошие, они — плохие. И все, что нужно было для победы сил добра над силами разума, сосредотачивалось в спинном мозге, позволявшем со скоростью пулеметчика Ганса давить на гашетку и бешенно переводить прицел с одного потенциального трупа на другой. Пожалуй, в этом и заключалось простое геймерское счастье. Но с развитием игр оно до неузнаваемости изменилось. Не исчезло, просто стало другим, потеряв при этом налет детской наивности и милой беспечности. Однако, как выясняется, не навсегда. Благодаря «**Чужим звездам**» оно возвращается и открывает третье тысячелетие, сияя над всеми нами звездой пленительного счастья.

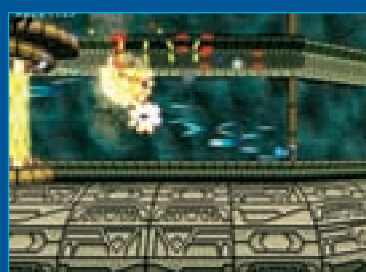
ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр:** arcade **Издатель:** Новый Диск **Разработчик:** Snowball Interactive/PomPom Games **Онлайн:** www.snowball.ru/stars
Требования к компьютеру: PII 333, 64 Mb RAM, Open-GL совм. 3D-уск., 85 Mb HDD



Конечно же, по отточенности игрового процесса Чужим Звездам до Radiant Silvergun и вообще любого среднего творения Treasure далеко, но это вовсе не значит, что перед нами плохая игра.





Вячеслав Назаров	8	Цитируя популярного мультгероя, хочется сказать: «Красиво, душевно. орошо!» А что еще нужно для того, чтобы игра понравилась?
Сергей Амирджанов	7	Классическая стрелялка, возвращающая нас к старым-добрым временам плоских аркад. Симпатичный дизайн уровней, отличная локализация.
Дмитрий Эстрин	7	Прикольная стрелялка, выполненная в ретро-стиле. Легкомысленно, но безумно весело и динамично.
Максим Заяц	8	То, что нужно! Долой полигоны, долой сюжетные тонкости – да здравствуют ретро-аркады!!!

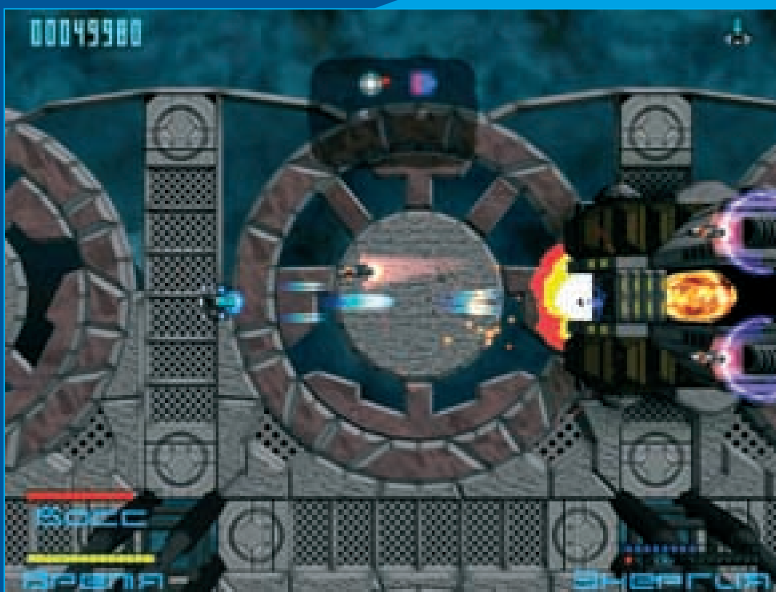
rating

30

средний балл 7,5

Нет смысла описывать сюжет игры. Как такового его в «**Чужих звездах**» нет. Да он и не нужен. Просто примите как данность: существуем мы и они. И в принципе, какая разница, кто из нас хороший, а кто плохой? Ведь главное, у кого ружье. С этой установкой мы и погружаемся в мир безудержного спинномозгового веселья, которое строится по классической формуле аркад 80-х годов прошлого века.

Таким образом, в «**Чужих звездах**» нет ничего сложного или непонятного. Достаточно видеть цель, верить в себя и не замечать препятствий. Именно так, то отступая назад, на протяжении игры бойцам предстоит методично заниматься геноцидом гадких врагов. Последние по наивности своей никак не могут понять, что они обречены, а

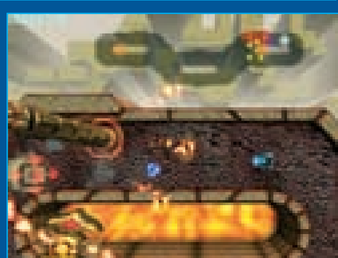


Даже простецкие шутеры нуждаются в качественной и изящно исполненной локализации. Здесь все сделано по высшему классу.

вина их заключается лишь в том, что нам хочется бесшабашного веселья. Чтобы окончательно утонуть в трэше и угаре, которых в «**Чужих звездах**» хватает на десяток игр, разработчики набросали на уровнях некоторое количество power-up'ов, которые вносят дополнительное разнообразие в игровой процесс, позволяя значительно улучшить значение коэффициента стрельба/качество.

Вообще, врагов в «**Чужих звездах**» много. Примерно столько же, сколько разновидностей тараканов можно насчитать в обыкновенной московской квартире. Вероятно, вы уже догадались, что речь идет о двадцати типах мерзких противников. Несмотря на то, что в игре далеко не все они похожи на тараканов, каждый их них является сущим мерзавцем. При этом совершенно неважно, кто был у них в роду — роботы Вертеры, Буратино или Карлсоны. Точно так же не имеет никакого значения, каким образом они пытаются до вас добраться и уничтожить: долетев и заклевав, допрыгав и раздавив, доползя и удушив или спокойно доехав и расстреляв. Вне зависимости от этих факторов, каждый из врагов является до безобразия хитрой тварью, справиться с которой поможет лишь исключительно отменная реакция и способность стучать по клавиатуре со скоростью профессиональной машинистки или даже кочегарки.

И если подобную угрозу представляют собой рядовые камикадзе, то представляете, каким уровнем интеллекта в «**Чужих звездах**» обладают боссы — гигантский танк, например, или огромный механический паук? Вот именно. Нам до них еще расти и расти. Слава Богу, что в игре их встречается не так уж и много. Дело в том, что эти монстры являются суперпризом, который достается каждому бойцу, прошедшему от начала до конца очередной мир. Всего в этом зубодробительном боевике таких миров четыре. Они объединяют в себе четырнадцать уровней, которые предстоит пройти игрокам, прежде чем «чужие» звезды станут «своими».



...разработчики решили не создавать в игре никаких систем сохранений. То есть абсолютно. На все 14 уровней вам торжественно выдаются три жизни. Сражайтесь и ни в чем себе не отказывайте.

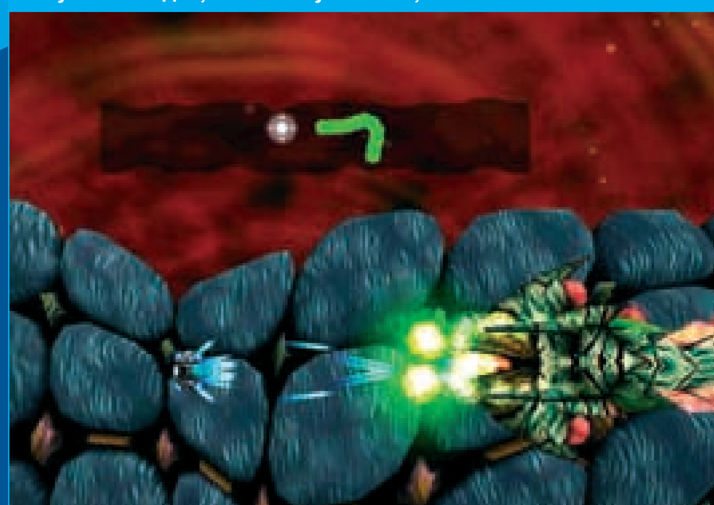
Однако, несмотря на нечеловеческую хитрость злодеев (что, в общем-то, и не очень удивительно, поскольку людей среди них нет), одолеть их можно. Главное, знать куда их бить. Специально для этих целей у каждого отдельного представителя вражеского племени предусмотрена болевая точка, которую он охраняет строже, чем охранял бы секрет производства полосатой зубной пасты, если бы его знал. Впрочем, обладая хотя бы некоторыми зачатками наблюдательности, разгадать тайну противников вполне возможно. Немалую помощь в этом важном деле оказывает радар, с помощью которого в «**Чужих звездах**» внимательный боец легко поймет тактику врагов и догадается, откуда можно ждать подвоха, а откуда — легкой добычи.

Впрочем, наблюдая за показаниями радаров, ни на секунду нельзя забывать о главном: в движении — жизнь, в вине — мудрость, в пиве — сила, а в воде — бактерии. Поэтому вся тактика боев в «**Чужих звездах**» должна строиться на непрерывном перемещении. Постоянное метание не позволит противникам сконцентрировать силы и дружной гурьбой задавить отважного героя. Обеспечить подобное нон-стоп перемещение очень просто. Игра, как того и требуют законы жанра, отличается невероятно простым управлением, в котором используются всего семь кнопок. Пять из них относятся к регулированию движений родного истребителя, а две оставшиеся, соответственно, отвечают за огневую мощь. При этом справиться с системой вооружения может даже человек, никогда не державший в руках ничего страшнее бластера-испарителя. Дело в том, что боевая машина космонавтов имеет всего два режима стрельбы: сфокусированный (огонь ведется обыкновенным космическим лазерным лучом) и рассеянный (одним залпом пушки сразу накрывается значительная площадь со всеми присутствующими на ней врагами и их соратниками). Благодаря такой простой схеме запутаться в управлении огневой системой практически невозможно. Главное — это вовремя понять, когда необходимо отправить в Царство Вечной Охоты сразу стайку вражеских карапузов, а когда, наоборот, стоит сконцентрировать свои усилия на одном могучем противнике и обстоятельно доказать всю бесперспективность его космического существования.



Несмотря на то, что все кажется очень простым, играть в «**Чужие звезды**» вы будете наверняка долго. Во-первых, потому что во время путешествия сквозь враждебные миры мозги отключаются полностью, оставляя вас на растерзание инстинктам и рефлексам, и кто знает, когда сознание вновь соберется вас посетить. Во-вторых, потому что разработчики решили не создавать в игре никаких систем сохранений. То есть абсолютно. На все 14 уровней вам торжественно выдаются три жизни. Сражайтесь и ни в чем себе не отказывайте. Но если уж вас три раза убили, то извините — добро пожаловать на первый уровень, начинайте все сначала. К слову сказать, если учесть обилие врагов, их коварство и хитрость, ваш покорный слуга с трудом представляет себе героя, способного пройти игру до победного конца на одном дыхании. Пожалуй, это удастся только тому, кто сможет полностью нейтрализовать деятельность своего головного мозга, на долгие часы передав управление организмом его спинному коллеге.

Графическому оформлению не помешало бы больше разнообразие. Повторение же палитр, цветов и объектов в Чужих Звездах, по нашему мнению, слишком велико.



Таким образом перед нами оказалась красивая игра, которая действительно способна отвлечь задавленного бытом человека от проблем, дать отдохнуть его уставшим извилинам, а заодно устроить разминку передним конечностям. И все это в сказочной атмосфере полного умственного расслабления. Нет, все-таки «**Чужие звезды**» — это наша игра.

MARIO KART ADVANCE

Сергей Овчинников



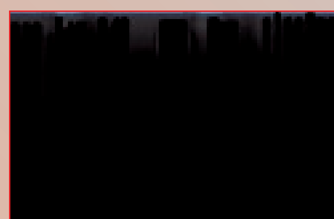
Сериал Mario Kart был первой и, наверное, самой удачной попыткой компании Nintendo легко и непринужденно снять сливки прибыли с популярности самых известных ее персонажей.

Несмотря на то, что игры, в заголовке которых имелось имя «Mario», выходили и раньше, именно этой веселой аркадной гонке было суждено стать одной из самых популярных игр всех времен и народов.

Новая версия **Mario Kart** на GameCube, уже анонсированная, но еще никому не показанная, скорее всего, пойдет в направлении, заданном хедлайнером Super Smash Bros. Melee. Что же касается только что выпущенного в Японии **Mario Kart Advance** (он же Mario Kart Super Circuit в Штатах), то его духовным вдохновителем стоит считать все-таки Super Mario Kart на SNES, вышедший почти десять лет тому назад. Все та же графика в режиме Mode 7, позволяющем свободно вращать, увеличивать и уменьшать спрайты, размещая их на уходящей в бесконечность полигональной плоскости, все те же персонажи, похожие трассы. Найденная однажды успешная формула изумительным образом действует до сих пор.

Впрочем, новый **Mario Kart** предназначен вовсе не для фанатов древней SNES-версии, и роднит его с предшественником лишь хранящиеся на картридже оригинальные трассы из старой игры, добраться до которых, правда, будет не так-то просто. GBA-версия порадует нас двадцатью разнообразными треками, практически каждый из которых имеет свою изюминку. Где-то обилие луж или перекинутых через дорогу бревнышек, где-то предательские разломы во льду или ползающие прямо по дороге гигантские крабы. Действие традиционно усложняется наличием на трассе бонусов, а вернее, доступностью их как вам, так и вашим соперникам. Впрочем, следует признать, что на этот раз активность противников несколько ниже, чем в Mario Kart 64, и вдобавок ко всему враги отныне не пользуются своим привилегированным компьютерным положением. То есть, ездят честно, не обманывают и обгоняют только тогда, когда они действительно движутся по трассе быстрее. Набор бонусов стандартен: молния, делающая врагов маленькими и позволяющая вам легко их давить; звездочка — неуязвимость и ускорение в одном лице; различного рода черепашьи панцири, позволяющие сбить противника на расстоянии; привидение, окутывающее машинку и делающее ее невидимой. Еще одно серьезное отличие от предыдущих Mario Kart заключается в повышенной сложности игры. Даже в младшем классе 50CC придти первым на всех четырех трассах в чемпионате становится проблемой. Управляемость картов резко снизилась, и теперь они вписываются в повороты куда менее охотно, нежели на Nintendo 64. В МКА требуется и тормозить, и выбирать правильную траекторию, и разумно пользоваться бонусами. Соревнования же в высшей 150-сильной категории требуют поистину виртуозного владения болидом. А ведь для того, чтобы открыть те самые двадцать трасс с SNES, придется получить высшую оценку во всех пятнадцати чемпионатах!

Команда Intelligent Systems отлично поработала с GBA, создав, пожалуй, одну из самых впечатляющих игр на системе. Отличные модельки героев, весело и со вкусом анимированные, несколько слоев заднего плана, вращающихся с разной скоростью и позволяющих увидеть на трассе перспективу и поверить в ее трехмерность. Помимо того, колоритные и яркие трассы, из которых, пожалуй, лишь одна-две представляют собой проблему при отсутствии хорошего освещения. Без сомнения, **Mario Kart Advance** — лучшая гоночная игра на новой системе от Nintendo. Рекомендуется всем без исключения.



ДОСЬЕ

Платформа: GameBoy Advance
Жанр: гонка Издатель: Nintendo
Разработчик: Intelligent Systems Онлайн: www.gameboy.com Количество игроков: 1–4
Дата выхода: август 2001

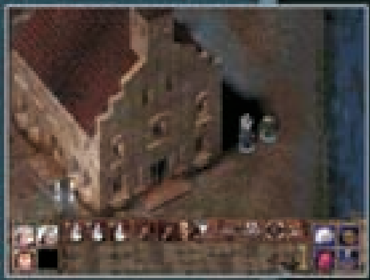


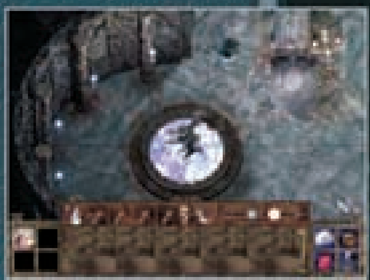
На трассах, расположенных возле замка Bowser'а основным препятствием станут гигантские свирепые булыжники,

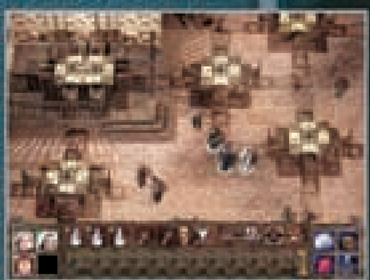
rating

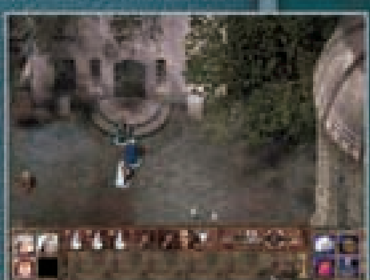
Сергей Овчинников	9	Еще один великолепный пример «nintendo difference». Игра простая, незатейливая, но при этом феноменально интересная.
Сергей Амирджанов	9	Mario Kart Advance куда больше напоминает своего 16-битного предшественника, нежели MK64, но с улучшенной графикой и абсолютно новыми трассами.
Дмитрий Эстрин	8	Разработчикам удалось сохранить динамику и атмосферу Mario Kart 64. Несколько страдает управление... Но к нему можно привыкнуть.
Максим Заяц	8	Пожалуй, лучшие гонки на новой платформе Nintendo – веселые, красочные и бесконечно динамичные.

30
средний балл
7,5












Горасул
Это РПГ эпических пропорций.
История, повествующая о жизни Росзондаса (Roszondas), который был с рождения воспитан и выращен драконом. По мере того, как он рос, он приобретал магическую силу и характер своего приемного отца.
Но мир, в котором живет Росзондаса в опасности, из-за начавшейся войны с демоном из другого измерения. Игра начинается с неудачной попытки Росзондаса спасти свой мир...
Теперь его жизнь и судьба его мира в ваших руках...



Олег Коровин

ПОСЛАННИК

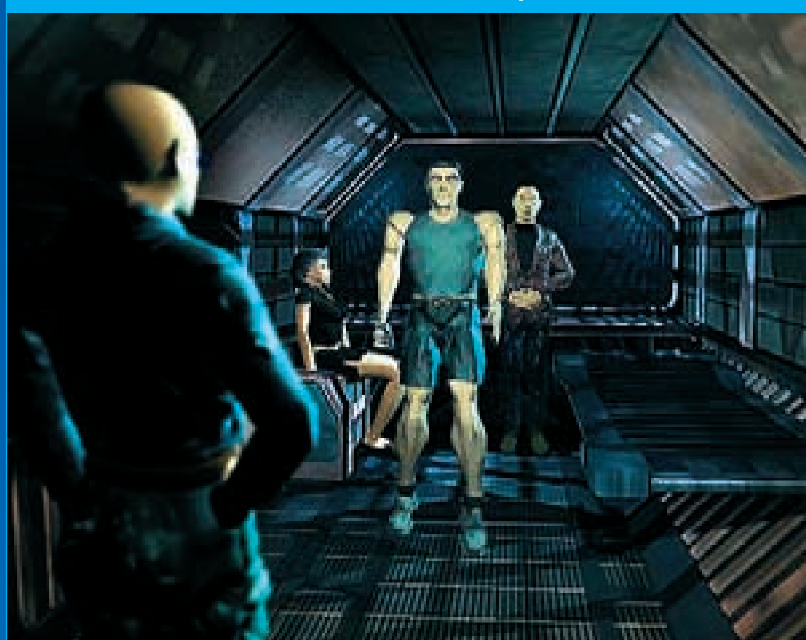
Это квест, причем самый что ни есть классический. Соответственно, если чувствуете, что не прочь поддаться ностальгии, то добро пожаловать.

Знаете, как трудно иногда быть критиком?! Я говорю не о профессии, а о необходимости писать ругательные рецензии. Хорошо было Белинскому. Пиши себе о «Евгении Онегине» & Ко и восторгайся. В наше время все гораздо сложнее. Потому как «Онегиных» стало гораздо меньше. Все больше дурацкие сказки на ночь и кошмары под утро. Хорошо если писать приходится про очередной футбольный симулятор от Electronic Arts. Здесь, что называется, ругай — не хочу. Здоровая критика, сдобренная нездоровыми издевательствами (хе-хе) им явно не повредит. А что мне делать сейчас? Речь идет не о гигантах игровой индустрии, не о мэтрах игростроения, а о... даже не знаю, как их назвать. Видите ли, критики тоже люди, хотя они это тщательно скрывают (а я вот раскололся), и бывают иногда моменты, когда просто жалко ругать какое-то творение. Как-то сразу вспоминается, что мы комсомольцы и это вообще не наш метод. Ладно, объективность при мне, а безжалостность сегодня все равно не понадобится.

Итак, «**Посланник**». В оригинале The Ward. Творение Fragile Bits. Это квест, причем самый что ни есть классический. Соответственно, если чувствуете, что не прочь поддаться ностальгии, то добро пожаловать. Если таких чувств не возникает, то принимайте решение, взглянуть на эту игру или нет, на основе рациональной оценки. «Посланник» не предлагает ничего нового. Это необходимо учитывать. А кроме нововведений (вернее, их отсутствия) все находится на уровне «выше среднего» — то есть не хит, но играть может быть интересно. Здесь уж все зависит от того, увлечет ли вас история.

Экипаж корабля «Аполлон-19» исследовал обратную сторону Луны. Все начиналось как всегда с routine mission, но случилось худшее. Откуда ни возьмись появились инопланетяне, взорвали земной корабль, убили всех людей, кроме главного героя — Дэвида Уокерса. Он попа-

Качество CG даже в играх с не слишком большим бюджетом сегодня достигает уровня, о котором еще три-четыре года назад могли только мечтать самые большие студии.



rating

Олег Коровин	6	Пропустив эту игру, вы не потеряете многого. Однако, если купите, жалеть о потраченных деньгах тоже вряд ли придется.
Сергей Амирджанов	6	С киберквестами и вообще жанром ski-fi разработчикам обычно везет реже, нежели с классическим фэнтези. Посланник, впрочем, достаточно симпатичен.
Дмитрий Эстрин	7	Стандартный квест, отличающийся от многих других лишь sci-fi тематикой. Фанатам должно прийтись по вкусу.
Максим Заяц	7	Мило – не более того. Подобная разновидность квестов уже начинает приедаться, и лишь редким проектам удается выделиться из общей массы.

26
средний балл
6,5

дает на секретную инопланетянскую базу на Луне, где и начинает докапываться до некой страшной тайны, суть которой нам потом поведают «хорошие» пришельцы. Все дело в том, что Уокерс — Избранный, из чего, разумеется, много чего вытекает.

Общее впечатление от сюжета — очень банально. История представляет собой просто набор штампов из кино и научно-фантастической лите-

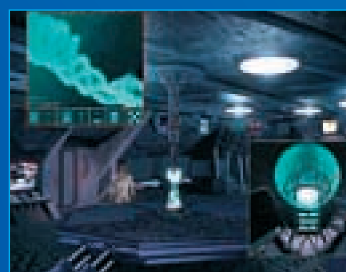
Несмотря на то, что большую часть времени мы действительно будем решать «предметные» головоломки, будут и перестрелки, и инопланетные технологии, дающие нам необычные способности, и телепатия, и общение с персонажами, среди которых есть даже электронные устройства... Наконец, в течение игры нам предоставляется возможность последовательно поиграть за каждую из противоборствующих сторон.

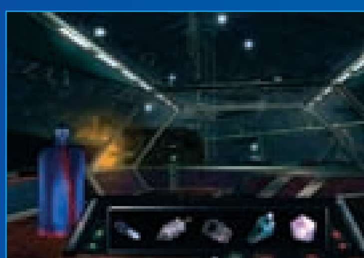
Качество CG даже в играх с не слишком большим бюджетом сегодня достигает уровня, о котором еще три-четыре года назад могли только мечтать самые большие студии.



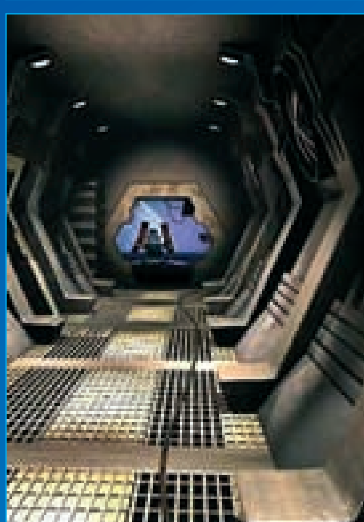
ратуры. Судите сами: обратная сторона Луны, внезапное нападение пришельцев, противостояние двух могущественных, древних и загадочных сил и неизменный Chosen One. Однако за исключением этой избитости (в конце концов, считать ее недостатком или нет — дело вкуса), все очень даже ничего, потому что разработчикам действительно удалось сделать развитие сюжета динамичным и временами даже захватывающим. Многие повороты действительно неожиданны. Вообще, в квесте сюжет — это как раз то, что делает игру интересной чуть ли не в первую очередь. Я помню, когда мне попал в руки диск с малоизвестными играми трех-четырехлетней давности, я готов был простить многим из них все архаизмы только потому, что очень хотелось узнать, чем дело кончится. До шедевров жанра sci-fi «**Посланник**», конечно, не дотягивает, но увлечь может вполне.

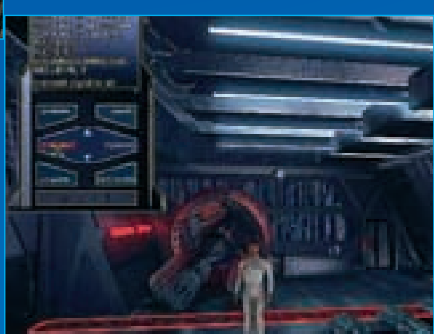
Разумеется, большую часть времени нам придется собирать предметы и использовать их на всем вокруг. Будут и традиционные паззлы — собирание цветных кружочков и треугольников в правильный рисунок и тому подобное. Кстати, на мой взгляд, именно такого рода головоломки здесь представляют наибольший интерес. Pixel hunting — наличествует. Отдавая должное разработчикам, нужно сказать, что при наведении курсора на любой предмет появляется надпись, объясняющая, что это такое. Но от этого собирание всего, что надо собрать, не становится легче. Во-первых, осложняют жизнь подписи под КАЖДЫМ предметом. Наведите курсор на стену, и вам скажут, что это стена, хотя за всю игру вам с ней не удастся сделать ровным счетом ничего. Во-вторых, сказываются графические недостатки. Отчасти из-за низкого разрешения, отчасти из-за не слишком добросовестной работы художников предметы иногда попросту сливаются в размытую картину.











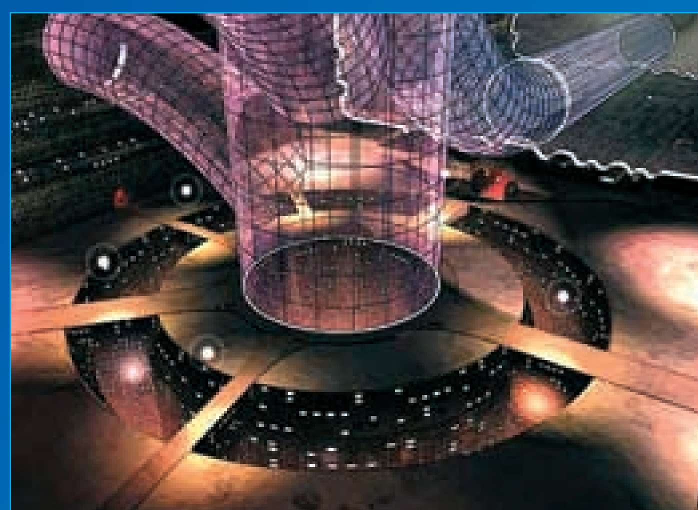
Созданию атмосферы способствуют прежде всего диалоги и музыка. К последней никаких нареканий — все очень пристойно, в меру пугающе, в меру мистически. В диалогах огорчает то, что они не озвучены. Текста не так уж много, и голоса актеров игре явно бы не повредили. Впрочем, все диалоги довольно качественно переведены на русский язык.

Пожалуй, основное достоинство игры заключается в том, что действие весьма разнообразно. Несмотря на то, что большую часть времени мы действительно будем решать «предметные» головоломки, будут и перестрелки, и инопланетные технологии, дающие нам необычные способности, и телепатия, и общение с персонажами, среди которых есть даже электронные устройства... Наконец, в течение игры нам предоставляется возможность последовательно поиграть за каждую из противоборствующих сторон. Хотя идея и не нова, все равно приятно.

Если вас увлечет сюжет, «**Посланник**» вам обязательно понравится. Однако если вы ждете чего-то действительно стоящего, то эту игру лучше все же пропустить. Это то, что называется «хороший середнячок». После прохождения игры впечатления останутся хорошие, но очень ненадолго. Однако, отдавая должное, хочу сказать, что, если уж дойдете до середины, бросать «**Посланника**» уже не захочется. Как раз тот случай, когда, даже несмотря на недостатки, хочется прийти к развязке.

ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр:** квест **Издатель в Европе:** On Deck Interactive **Издаталь в России:** 1С **Разработчик:** Fragile Bits **Локализация:** Nival Interactive **Онлайн:** www.fragilebits.com **Требования к компьютеру:** P133, 32 Mb Ram



До шедевров жанра sci-fi «Посланник», конечно, не дотягивает, но увлечь может вполне.

ПРОРОК И УБИЙЦА 2

ТАЙНА АЛАМУТА

Вау! Что-то не припомню так сразу случаев, когда сиквелы делались с такой скоростью. Еще в июле вы могли прочесть обзор игры «Пророк и Убийца», и вот, спустя считанные недели, уже пора оценивать вторую часть.

Олег Коровин

Даже не знаю, что и думать. С одной стороны, такая работоспособность и плодовитость, конечно, похвальны. С другой, у людей в умах прочно засели два предубеждения: «дешево и хорошо не бывает» и «поспешишь — людей насмешишь». В общем-то, это действительно предубеждения, потому как на случаи, когда они оказываются неверны (а случается это не так уж редко), мы чаще всего склонны просто не обращать внимания. А моя задача сейчас сводится к тому, чтобы определить, стоило ли выпускать продолжение так скоро.



Ситуация непростая, потому как сложно определиться с критериями оценки. Здесь нужно учитывать кучу факторов: особенности жанра, то, в каком состоянии сейчас находится он, его поклонники да и сами разработчики. Попробую рассмотреть игру со всех точек зрения и вынести максимально объективную оценку. Попробую.



«Пророк и Убийца 2» — стопроцентное продолжение первой части, если можно так выразиться.



ДОСЬЕ
Платформа: PC **Жанр:** квест **Издатель в Европе:** Arxel Tribe **Издатель в России:** 1С
Разработчик: Wanadoo edition **Локализация:** Nival Interactive **Онлайн:** www.arxel.com
Требования к компьютеру: P200, 32 Mb Ram

«**Пророк и Убийца 2**» — стопроцентное продолжение первой части, если можно так выразиться. Собственно, именно это является главным фактором объясняющим (или оправдывающим) столь скорое появление сиквела. Эта игра наводит на мысль о несостоявшемся грандиозном проекте Elysium. Конечно, до замашек последнего «**Пророку и Убийце**» далеко, но и здесь разработчики попытались осуществить идею плавного перехода сюжетной линии из одной части сериала в другую.

Наш главный герой по-прежнему Танкред де Нерак, также известный как Ас-Саиф — по имени своего ятагана. Все прямо как в «Темной Башне» Стивена Кинга. Танкред, темный рыцарь, которого нельзя назвать ни положительным, ни отрицательным героем — он просто темный и загадочный. Рыцарь преследует лжепророка Симона де Лакруа, с которым у него свои счеты еще с первой части игры. Поиски приводят его к некоему Старцу Горы, который как будто готов помочь, но при этом, дабы избежать предатель-

rating

Олег Коровин	7	Неплохой квест, по сути ничем не отличающийся от своего предшественника.
Сергей Амирджанов	7	Разумеется, вторая часть весьма симпатичной адвенчуры не была разработана за пару месяцев, которые соответствовали разрыву между выходом двух серий в России.
Дмитрий Эстрин	7	Если вам пришлась по душе первая часть этой игры, то и вторая вам должна обязательно понравится.
Максим Заяц	8	Даже не сиквел, а просто вторая половина довольно удачного квеста, по странной маркетинговой ошибке продающаяся отдельно :)))

29
средний балл
7,3



В целом, первую и вторую часть логичнее воспринимать как один проект. Тогда все нарекания по поводу вторичности сразу исчезают.



ства, дает главному герою латентный яд. Противоядие ожидается лишь в случае успеха. Ну а дальше… дальше начинается история противостояния бесстрашного, но словно вслепую идущего по следу Танкреда и таинственного и могущественного Симона де Лакруа — Пророка и Убийцы. Так и хочется сказать: Стрелка и чело-









Все то, что я говорил об атмосфере, было бы невозможно без качественного перевода.

века в черном. Может, французы тоже любят Кинга?

Но если преемственность сюжетной линии — это интересно и здорово, то полное отсутствие нововведений — совсем наоборот. В общем, конечно, их и нельзя было ожидать, потому как на то, чтобы придумать и тем более воплотить в реальность что-то оригинальное, времени просто не было. В целом, первую и вторую часть логичнее воспринимать как один проект. Тогда все нарекания по поводу вторичности сразу исчезают. Предлагаю принять именно такой подход, потому как именно на него нам постоянно намекают разработчики. Во вторую часть даже включено краткое содержание предыдущих серий.

Загадки, которые нам предстоит решать, весьма разнообразны, и все их можно условно разделить на несколько типов. Во-первых, конечно, классические «мистовые» паззлы, связанные с непонятным магическим оборудованием и машинами, открыванием замков и саркофагов и т.д. Нудными задания не будут никогда, а вот сложными — запросто. Мне больше всего понравилась головоломка с составлением магического квадрата: фишки в нем необходимо разложить таким образом, чтобы их сумма по вертикали, горизонтали и диагонали была одинаковой. Второй тип головоломок связан с использованием предметов из инвентаря на вашем окружении. Ничего необычного. Наконец, есть задания, заставляющие вас не просто думать, но думать быстро. Это довольно простые головоломки или action-эпизоды, решения в которых нужно принимать без промедления.

Что действительно привлекает в «Пророке и Убийце», так это атмосфера. Это своего рода сказка, наполненная тайнами, волшебством, странными персонажами и легендами Востока.

Что действительно привлекает в «**Пророке и Убийце**», так это атмосфера. Это своего рода сказка, наполненная тайнами, волшебством, странными персонажами и легендами Востока. Не стоит недооценивать значение этого аспекта, потому как именно он выделяет эту игру среди аналогичных продуктов, которые, по большому счету, ничем друг от друга не отличаются.

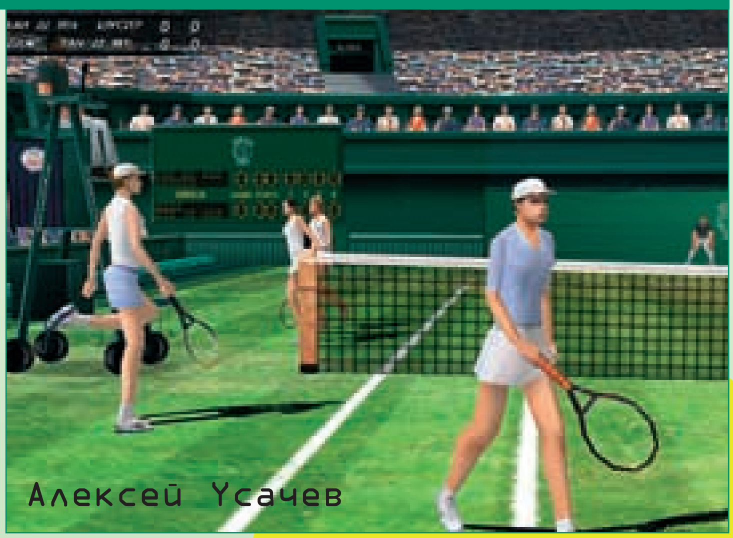
Насчет графики ничего лестного сказать не могу. Бывает и лучше. Гораздо лучше. Качество картинки удовлетворительно, но до идеального ему явно далеко. Если мы попадаем в пещеру или пустыню, то все становится совсем безрадостно. Однообразие пейзажа быстро утомляет. Лица персонажей не живые: анимированы только глаза и рот. Лицо, подвижное лишь ЧАСТИЧНО, выглядит довольно странно. Из-за этого персонажи порой похожи на кукол. А вот художники поработали отлично. К ним нет никаких претензий.

Отдельно хочется сказать о локализации. Здесь готов поставить самую высокую оценку. Все то, что я говорил об атмосфере, было бы невозможно без качественного перевода. Атмосферу сказки во многом создают именно голоса. И не просто голоса, а игра актеров.

Вот такая получилась игра. Думаю, она произведет на вас более благоприятное впечатление, если первую часть вы не видели. В этом случае многое для вас покажется новым. Если же вы уже знакомы с «**Пророком и Убийцей**», то покупать продолжение стоит лишь в том случае, если хочется узнать, чем закончится история.

ROLLAN GARROS

Спортивная тематика издавна не давала покоя разработчикам. Любого рода гонки, футбол, хоккей, баскетбол так или иначе находили свое отражение в десятках различных играх. Cryo Interactive на пару с Carapace решили продолжить вечную мыльную оперу и издали всем назло симулятор тенниса — Rollan Garros 2001. Небезызвестная компания «Нивал» не пропустила эту игру мимо себя, и посему у нас есть возможность познакомиться с ее локализованной версией.



Тем, кто не знаком с большим спортом и практикует лишь литрбол, могу поведать, что **Rollan Garros** — это один из самых престижных теннисных чемпионатов Франции. Проводится он, как вы уже, наверное, догадались, каждый год. Так вот и Cryo Interactive идет в ногу с организаторами **Rollan Garros** и выпускает каждый год по игре. Почти как Electronic Arts Sports.

Что же представляет собой **Rollan Garros**? Такое бывает довольно часто: все имеющиеся игры надоедают, и человек лезет копаться в залежах своих компакт-дисков, в надежде найти что-то, что хоть на время отвлечет его от приевшихся квейков да стратегий. Как раз в эту категорию и попадает игра **Rollan Garros** — мышцерасслабляющая, жаропонижающая и духоутоляющая. Главное, что думать особо сильно не надо, не надо ломать голову над паззлами, не надо высчитывать, сколько построить юнитов, чтобы уж наверняка победить противника. Нужно просто отдыхать.

Однако разработчики все же сделали тренировочный режим в игре, чтобы мы хоть немного привыкли к управлению. По большому счету, достаточно просто пару раз сыграть с компьютером, и все само собой встанет на свои места. Ничего сложного здесь нет, поверьте. Управление настолько примитивное, что даже в тетрисе больше функций, нежели в **Rollan Garros**. Все вполне доступно, однако меня удивила сама идея подач и ударов. В игре их всего два вида: «свечка» и «кручение» (кто знаком с теннисом, тот поймет). Но, судя по всему, особой разницы между ними нет. Удивляет эта идея еще и потому, что теннис, вообще-то, насчитывает намного больше фишек и приемов, нежели доступно в игре. Также я не заметил разницы между игроком-мужчиной и игроком-женщиной. Даже ноги у всех одинаково кривые и ракетки они держат одинаково. Но это уже формальности. Вспомните, о чем мы говорили в начале статьи, и все вернется на круги своя.

Забыл обрадовать тем, что в игре помимо турниров (которые, кстати, почему-то начинаются сразу с четверти финала) есть еще такая немаловажная вещь как матчи «два на два». И что самое интересное, можно играть как против одного живого противника на одном компьютере, так и против двух. Одно только плохо: компьютер, порой, позволяет себе в прямом смысле слова «читерить». Кажется, что прошел удар, ну, не успеет он достать мяч — и тут на тебе, рука вытягивается, как у BoomerMan'а, и достает желтую круглую гадость уже далеко от поля. И вот уже 40:15...

Еще потрясло графическое исполнение. Вот вы, например, видели у кого-нибудь в гостях разговаривающие обои? А чтобы они еще и руками махали? Да-да, есть небольшой грешок со стороны разработчиков. Не потрудились они сделать модельных болельщиков, а просто свели все к наклеиванию текстур на стену. Но спешу обрадовать — это единственная бросающаяся в глаза недоделка в игре. В остальном же **Rollan Garros** отвечает требованиям современности. Очень хорошо сделаны сами модели, очень эффектно смотрятся тени от игроков. Или след от мяча на поле — тоже можно порадоваться. Разработчики уделили особое внимание эмоциям в игре. Например, игрок в расстройстве после серии неудачных подач начинает бегать по полю или просто встает на колени и делится своими горестями со Всевышним, а противник помахивает ему нежно ручкой — дескать, учись, брат, в теннис играть. Болельщики тоже не скрывают своих эмоций. Кстати, реплики да и вообще все, что связано с локализацией, в игре сделано здорово.

В общем и целом **Rollan Garros 2001** достойно продолжил серию, но, по большому счету, ничего нового не принес. В голову невольно приходит мысль, изложенная в резюме.

ДОСЬЕ
Платформа: PC **Жанр:** Sport Simulator **Издатель:** 1C / Nival **Разработчик:** Cryo Interactive / Carapace **Локализация:** Nival **Онлайн:** www.1c.ru, www.nival.com, www.cryo-interactive.com **Требования к компьютеру:** PII 300, 64MB RAM, 3Dacc.



...компьютер, порой, позволяет себе в прямом смысле слова «читерить». Кажется, что прошел удар, ну, не успеет он достать мяч — и тут на тебе, рука вытягивается, как у BoomerMan'а, и достает желтую круглую гадость уже далеко от поля. И вот уже 40:15..

rating

Алексей Усачев	6	«God in His wisdom made a fly, and than forgot to tell us why?»
Сергей Амирджанов	6	Разработчикам этого продукта нужно учиться делать теннисные симуляторы у Sega. К локализации же этой совершенно средней игры претензий у нас нет.
Дмитрий Эстрин	6	Откровенно слабый симулятор тенниса, предназначенный, пожалуй, больше для поклонников этого вида спорта, нежели для любителей качественных игр.
Максим Заяц	7	Хорошая локализация довольно средней игры. Уже не аркада, но еще не симулятор.

25
средний балл
6,3


НОВОЕ МУЗЫКАЛЬНОЕ ПОКОЛЕНИЕ
НЕОН
NEW MUSIC GENERATION
ВИТАС
Гости из будущего
Голая правда
ДАНКО
СЛИВКИ
AKULA
РУКИ ВВЕРХ!
RAMMSTEIN
TATY

Dilvish (dilvish@pisem.net)

КИБЕРСПОРТ

Пожалуй, стоит начать с того, что РОССИЯ — ПЕРВАЯ В МИРЕ страна, где компьютерный спорт официально признан государством как вид спорта! Поздравляем всех российских СПОРТСМЕНОВ и СПОРТСМЕНОВ других стран! Вот этот замечательный приказ:

«Государственный Комитет
Российской Федерации
по физической культуре, спорту и туризму

Приказ № 449 от 25 июля 2001 года
«О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания»:

В соответствии с постановлением Комитета Российской Федерации по физической культуре от 9 июня 1993 г. № 2/3-1,

ПРИКАЗЫВАЮ:

Включить в перечень видов спорта для введения в государственные программы физического воспитания населения и рекомендуемый для развития в Российской Федерации компьютерный спорт как (дисциплину) вид спорта.

Председатель

П.А. Рожков»

Это достижение было бы невозможно без активного участия ФКС России.

Общероссийская общественная организация «Федерация компьютерного спорта России» образована 24 марта 2000 года и зарегистрирована Министерством Юстиции РФ 22 марта 2001 года (регистрационный номер 4015).



Основная уставная цель ФКС России — «содействие развитию в России компьютерного спорта как нового вида спортивной соревновательной деятельности и специальной практики подготовки человека к соревнованиям на базе компьютерной техники, программного обеспечения, интерактивных устройств и иных возможностей компьютерных технологий».

Однако я уже слышу настойчивый вопрос: «И что же дальше?» Дальше все зависит только от вас! Развитие любого вида спорта зависит от количества занимающихся им и от качества игры наиболее ярких его представителей. То, что компьютерный спорт является зрелищным, не подлежит сомнению. Россия уже показала, что в нем, как и большинстве других видов, она готова стать мировым лидером, и не только за счет официального признания. Оно было бы невозможно без высоких достижений российских игроков на международных соревнованиях. **C58**, **C4**, **PK**, **b100** и многие другие российские команды, а также легендарные **NiP**, **DDT** и **Orky** своим мастерством обозначили тот уровень, к которому должны стремиться все последующие поколения киберспортсменов России. И теперь для этого у них есть еще больше возможностей. Официальный вид спорта, современный, динамичный, высокотехнологичный и привлекательный для зрителей финансируется с гораздо большей охотой, нежели просто компьютерные игры. И яркий тому пример — проходящий сегодня **Кубок Pentium(r) 4,** который является официальным спортивным мероприятием, включенным в календарь соревнований по компьютерному спорту на 2001 год.

Этот год богат на события в мире киберспорта. На очереди российские отборочные соревнования перед Международными играми в Корее (**WCG**), чемпионаты федеральных округов России , многочисленные клубные турниры и, наконец, Первый Российский Открытый Чемпионат по компьютерному спорту. Все эти соревнования являются или могут стать рейтинговыми, в результате которых многие игроки получат свои первые спортивные разряды. Возможно, кто-то в этом году станет и мастером спорта, что позволит ему сделать компьютерный спорт своей профессиональной деятельностью, и в будущем стать аттестованным судьей или тренером.



Но обо всём по порядку. Хотя киберспорт «Дэ юро» появился совсем недавно, «Дэ факто» он существует уже около 4 лет. И все состязания в нём делятся на 3 группы.

Первая — Российские *Lan* турниры

Слово «**Lan**» означает «локальная сеть». В эту категорию входят все соревнования, участники которых собираются в компьютерном клубе. Такие мероприятия проводятся регулярно во всех крупных городах. Ходить за примерами далеко не придётся. В сентябре 1999 года компания Интел спонсировала турнир, финал которого проводился в Московском Дворце Молодёжи. Состязания прошли по играм **Starcraft** и **Quake**. Кол-во участников составило 128 человек. Призовой фонд — 5000$. Финал транслировался по радио «Европа плюс», а так же проецировался на большой экран.

В Феврале 2000 года радиостанция **106.8 Fm** совместно с компьютерным клубом «**Орки**» провела грандиозный турнир по игре **Quake**, на который приехало 128 человек со всех уголков России. Призовой фонд составил 15000$. Сам турнир транслировался по радио.

Правда, столь крупные турниры были весьма редки. В большинстве случаев организаторы могли предложить лишь весьма скромные призы. Но зато такие состязания проходили регулярно.

Питерский турнир в Ленэкспо, нашумевший **Quadrenallin** , а также турниры в Екатеринбурге и Симферополе... Вот рассказ одного из участников.

Отдых *в* Симферополе

Эксперт: (orky)Admodey

Началось всё это с незамысловатого решения отправиться на чемпионат в Симферополь. Итак, после не очень долгих раздумий я и **Flash** решили ехать! Билеты я покупал вместе с Танюхой.. причём по настоянию **Flash'a** мы взяли билеты туда и сразу же обратно.

Ехать нам пришлось уже в «родном» месте возле туалета :) Лично я дорогу в



ту сторону могу отметить лишь как полную развлекуху, где в роли актеров был **Flash** и Таня. Ну очень было смешно :)

Вот мы выходим из вагона. Стоит знакомый парень — **c2.Grunt** (познакомились мы с ним в Киеве около года, может, двух назад). С табличкой **ForStar2001** и смотрит прямо на меня, потом на Таню :) Мы доходим до машины и едем в клуб, ведя беседу о квакерах, крафтерах.. ну не помню я! Доехав до клуба, мы видим довольно-таки большое помещение, в зале которого стоит 8 машин (всего их 10, но 2 стоят в другой комнате под спектаторов), висит таблица, заклеенная прозрачной плёнкой (чтобы можно было маркер стереть и использовать её дальше). В общем, видно, что к



турниру готовились, причём хорошо и заранее. Мы попили пивка с одесситами в баре, погоняли их в **Starcraft** 2на2 и поехали к **c5.Doc'у** спать. У него отдельный дом, очень мне там понравилось :)

Короче, выспались и поехали выигрывать чемпионат. Покушали дома, а затем в столовой. Кстати, нам выдали талоны на питание в столовку, в которой ну очень хорошо кормили. Днём также пили «Колу», ели мороженое и ждали своих игр. Вроде ничего больше интересного не было. Об играх даже не знаю что написать... Громили всех, потом ребята из команды **White** убили **Flash'a** тремя солдатами и одним рабочим. Так мы проиграли первую игру — ЛОЛ (означает громкий смех). В следующей игре **White'ы** уничтожили 12 воинов **Flash'a**, который играл за протосов, потеряв одного зеалота. И убили самого **Flash'a** — ЛОЛ №2. В итоге почётное третье место :) Нам куча поздравлений... я злой, но это спорт ... без ошибок не бывает. На турнире я познакомился с **Warrior'ом** , который сидел за админским компом и освещал все игры (у меня такой возможности не было). Весёлый такой парень.

После игр мы загрузились в автобус и поехали в Алушту на море (это тоже всё было за счёт организаторов). Взнос был 80гр или же 400р. И набралось 16 команд, причём из России были только мы. Итак, взяв 2 ящика пива, мы поехали в Алушту. Пить мне не очень хотелось, настроения не было. Но это мало кому удалось заметить, да и вообще, я думаю, никому не удалось :) В Алуште автобус, не доехав до пляжа, был вынужден сделать ЭКСТРЕННУЮ остановку по слитию лишнего балласта. Доехав, мы пошли купаться, разделившись на две группы. Я поплыл далеко-далеко с **VX.Warlock'ом** и **c5.Doc'ом**. Я знаю их очень давно, так что мне было интересно с ними поболтать, хотя причин войны их кланов мне выведать так и не удалось. Я сделал вывод: просто не судьба их помирить :) И проще будет на всё это просто махнуть рукой. Короче, уплыв метров на 250, мы решили, что пора возвращаться обратно. Тем более что я не такой мускулистый, как эти два крымчанина, и быстро до берега не доплыву. Когда оставалось метров 50, ко мне и Доку присоединились Вадим и Артем (из киевского клана ЛП), которые сказали, что пора устранить Асму :) На что получили от меня чёткий ответ: надо только ткнуть меня пальцем — и я сам на дно пойду :) Выйдя на берег, я узнал, что Таню кто-то искупал. И все, кто купался, уже почти высохли. Мы потопали до автобуса, собираясь все вместе. По приезду мы опять пошли к Доку спатки :)



Выспавшись, но уже гораздо хуже, мы поехали на дуэльную часть Турнира. Я, играя людишками, строил солдат; танчики и самолетики, которыми я управлял, делали весьма успешно своё «пиф паф». Я без труда занял первое место :) Flash же, изменив всем планам, проиграл один раз и потом чуть не проиграл снова парню с никнэймом **white-ra** :) После я обыграл **Warrior'a** на карте т2 в ку3 :) Он оказался деревянненьким... Вечер прошёл в размышлениях, куда же ехать дальше... но после приезда на вокзал все вопросы отпали. Оказалось, что российские билеты сдать низзя.. ну, в смысле, можно, но деньги мы за них не получим :) Короче, забрав Таню, которая ждала нас в клубе **VX**, мы опять поехали спать к Доку.. причём дорогу в темноте искали очень забавно :) Утром мы свалили в МСК.

Очень приятный турнир во всех отношениях.

Вторая — Международные *On-line* состязания

В Интернете, как известно, можно не только лазить по сайтам, но и играть. Причём, получите вы кучу удовольствия или же разочаруетесь, зависит не только от качества связи, но и от мероприятий, в которых можно поучаствовать не выходя из дома. Мероприятия, в которых после победы над своим противником можно что-нибудь получить, называются турнирами в Интернете. Об организации таких турниров обычно пишут на сайтах, посвящённых определённой игре. Турниры эти проводятся в основном по играм, в которых не требуется очень хорошая связь (в Европе, конечно, — по всем играм без исключения). Например, два дня назад (на момент написания этой статьи — прим. редактора) сайт **http:// www.scdynasty.com** начал проведение турнира по **Starcraft/Broodwar** с призовым фондом 1000$, что, согласитесь, вполне неплохо :) Правила ничем не отличаются от правил турниров в клубе, но вот люди, с которыми можно поиграть, отличаются в корне. На таких турнирах вы можете встретиться с лучшими игроками планеты.

За последний год прошло несколько больших онлайн-турниров по игре **Starcraft/ Broodwar**. Они были организованы корейским телеканалом (**http://www.game-q.com**), и Россия участвовала во всех этих мероприятиях. Нашу страну представляла лучшая команда, **orky**, которая заняла 3-е место, что

очень хорошо, так как сборная Европы (команда **GG**), заняла только четвёртое. 1-ое и 2-ое места поделили между собой корейские команды, которые на данном этапе являются фаворитами игры.

Отборочные матчи на самый престижный турнир, **EuroCup** по игре **Quake3**, тоже проходили онлайн. Наша команда в связи с некачественной связью не принимала в них участия, зато была просто приглашена на финальную часть турнира.

Существует также большое количество лиг, которые играются по интернету.

К сожалению, такая популярная игра как **Counter Strike** имеет слишком много возможностей для чита, поэтому онлайн турниры по ней практически не проводятся.

Третья — Международные *Lan* Чемпионаты

Из них следует особо выделить два европейских первенства: Парижскую **LanAren'y** и **CPL**. Последняя, шестая «Ланарена» состоялась в конце мая вот в этом «небольшом помещении».

Было две номинации: **Starcraft 1x1** и **Quake3 4x4**. Всего участвовало 64 команды по **Q3** и 64 человека по игре **Starcraft**. Среди них были наши ребята, и выступили они с внушительными результатами . Рассказывает один из героев:

Три *дня* в Париже

Эксперт:
c58|Dev1l
www.cyberfight.ru

Первый день

Мы быстро добрались до гостиницы. С поселением проблем не было, и вскоре мы были свободны. **Bullet**, **GL** и **Power** спящего **Power'а**, понял, что они вернулись, и продолжил свой сладкий сон.

Второй день

Проснувшись поутру, мы с **Power'ом** выяснили, что проспали около 20 часов. **Asmodey** , **Bullet** и **Pele** уехали рано утром (Асмодей должен был играть в **Starcraft** в 9 утра). Я, **GL**, **Fess** и **Power** собрали девайсы (мышки, наушники, коврики) и пошли завтракать. Завтрак был так себе. Нам дали крутую булку, убогий рогалик и горький-горький кофе. После такой еды можно было сидеть часами в туалете. Ну ладно, мы наконец-то собрались и поехали на метро к месту проведения чемпионата (примерно 16 станций от нашей гостиницы), доехали туда минут за 30, нашли соклановцев и стали ждать своих игр. Как-то получилось, что наши группы играют последними. Это нас очень разочаровало. Прождали часов 8-10, ничего не делая. Вскоре нам объявили, что мы наконец-то можем садиться и настраиваться. Насколько я помню, первая наша игра была с командой **vVv**. Мы легко обыграли их, не испытывая никаких проблем. Следующей командой была **LAG**. Выпала карта **q3dm14**. С радостными лицами мы посчитали их деревьями и решили потренироваться перед **aNc**, но не тут-то было. Легко заняв «красный армор» в начале, мы разбежались зарабатывать фраги, но не тут то было и мы потеряли контроль над армором, набив примерно 20 фрагов за то время, что он находился в наших руках. Почти до конца игры мы его больше не видели...

Мы постоянно брали квад, и предпринимали попытки выбить соперника, но практически все они были неудачными. Отрыв так и сохранялся, за минуту до конца игры противники предприняли отчаянную атаку , но им удалось сократить счет только до 10 фрагов. После **LAG** была еще какая-то халява, сейчас уже не помню кто. В итоге мы занимаем первое место в группе, **LAG** — вторые.



поехали на место проведения **Lan Aren'ы**, чтобы узнать что да как. Пообещали вернутся максимум через 4 часа. Мы с **Fess**, **Pele** и **Asmodey`ем** пошли прогуляться по Парижу. Вернулись примерно через 2 часа после посещения какой-то церкви (**Pele** объяснил нам, что это вторая точка в Париже по высоте). Вскоре я залег спать, так как сильно устал после перелета. Чуть позже **Pele**, **Fess** и **Asmodey** снова пошли гулять по Парижу, поехали к Эйфелевой башне... Проснувшись, я заметил

Все игры на сегодня уже закончились, пора ехать домой, но возникают все новые и новые проблемы. Время уже 2 часа ночи, метро не работает. Что делать? На **Lan Arene** мы встретили **Desp'а**, это был русский парнишка (он координировал кукую-то команду по **CTF**, кстати, они заняли первое место). Он попытался помочь нам с такси, благо рядом была остановка. Но опять облом: нас 7 человек, а такси всего одно... Ну и что делать? **Fess**, **GL**, **Pele** и **Asmodey** успешно уехали на нем в отель. Мы с Повером и Буллетом остались в поисках другой машины. Проходив примерно час по ночному Парижу со злобными неграми, грозившимися на нас набросится, мы решили вернутся обратно к этому таксистопу. Ждем минут 20. О Боже... Нам везет: какое-то такси все-таки приезжает с клиентом, высаживает его, и мы едем домой.

Третий день

Игры у нас начинались достаточно рано (когда — сейчас уже точно не помню). Так и не решившись позавтракать еще раз в этой гостинице, мы хотели пообедать в «Маке». Да, чуть не забыл, **Lan Arena 6** заключила, видать, контракт с «Маком» — при регистрации давался бейдж, футболка, и бумажка, по которой каждый участник мог купить 2 Бигмака, 2 коктейля, 2 мороженого и 2 чикенмакнаггетса, все в 2 раза дешевле.

После удачной еды мы опять попросту просидели часа 3 часа, посмотрели как играет **Asma**. Потом был еще один сюрприз: у **Pele** пропали девайсы. Мы в панике искали их, но все безуспешно. Были мысли отобрать у Асмыча его мышь и отодрать наклейки. Думаю, за час мыша была бы похожа на Пелюковскую :-)

Минут через 10 произошло чудо: девайсы нашлись! Оказалось, что какой-то деревянный паренёк, подумав, что это пакет организаторов, стратежно унес его. Ладно, обошлось. Мы садимся и минут за 20 настраиваемся. Первая игра с какими-то деревьями, мы легко у них выигрываем. Следующая игра с командой **LAG**, мы уже выбивали их в своей группе и поэтому думали, что с ними проблем возникнуть не должно. Договариваемся о картах: наша **q3dm6**, их **cpm4**. Весьма уверенно начинаем играть, думая, что тут то у нас проблем не будет. БАБАЦ ... Они нас делают на арморе, бегут, занимают бункер. Одно радует, рельса практически всегда наша, я бью их на «красном», но пользы для команды это не приносит. В итоге проигрываем в районе 10 фрагов. ОК. Такого поворота событий мы не ожидали. Нам ничего не остается, кроме как только обыгрывать их на cpm4, что мы и делаем. Следующей картой по жребию выпадает **q3dm14**. ОГО! В прошлый раз мы выиграли у них только 10 фрагов. Им не везёт, и с самого начала игры мы занимаем армор, держим все проходы, короче говоря — лидируем. В середине игры мы ведем уже примерно фрагов 10-15, успешно берем **Quad** и **BS**, и тут уже начинается настоящее «избиение младенцев». В итоге мы выигрываем в районе 50 фрагов.

Следующая игра с **aNc**. Короче говоря, самая важная для нас. Наш выбор — **q3dm7**, их, естественно, — **q3dm14**. Организаторы решают играть первую карту **q3dm7**, то бишь наш выбор. Всю игру мы тупо (или не очень) ломимся на армор, но что было для нас удивлением — немцы бегут туда также тупо, как и мы. В итоге счет равный до середины игры (по-моему было 80:80), потом они как-то удачно встали и подстрелили каждого из нас примерно по 3 раза.

Мы быстренько принимаем решение больше туда не ломиться. Почти сразу же какой-то наглец прибегает на **RL** и его занимает. Мы также толпимся на базе с соткой, проигрывая уже примерно фрагов 15, скоро респавнится **Quad** — мы ни с чем. Сидим на базе, нас зажимают, врываются злые немцы и всех делают. Мы как мирные жители базы ничего не можем поделать, короче, нас обыгрывают, мы перестаем играть и нас потихоньку отстреливают.

Следующая игра на их карте, **q3dm14**. Они с самого начала встают на волшебное место под названием «красный армор», мы не ломимся, но уже начинаем проигрывать. Пеле суется на рельсу, постоянно получает там ракеты Зиза или Неока и удивляется — «Как так?». Короче, эту игру мы просто и не затрудняясь, как и ожидалось заранее, проигрываем. Проигрываем вдрызг, вылетаем с чемпионата и можем драться только за 3-е место.

Игра с 3-м кланом Германии, **mTw**. Мы выбираем карту **q3dm7**, они тоже, в итоге играем 3 карты **q3dm7**, по идее.

Но до этого не доходит. Мы легко разделываемся с ними в первой игре, без комментариев. Во второй игре, почувствовав халяву, мы расслабились, и она оказалась для нас посложнее. Но мы делали что хотели: собрались выбить армор — выбили. Ребятам явно не хватает стрельбы, а по тактике вроде нормально. Мы занимаем 3-е место и идем смотреть, как играет Асмыч.

Понаблюдав за тем, как играет настоящий папашка, решили посмотреть финал **aNc vs SK**. **aNc**, как и ожидалось, без труда обыгрывают **SK** на **cpm4** и **q3dm6** и занимают 1-ое место. Мы отправляемся опять к Асмычу, время нас поджимает, скоро самолет. Принимаем решение оставить Буллета и Асмыча доигрывать его игры, а сами сматываемся в отель и собираем вещички. Сдаем номера, узнаем, как на метро доехать до аэропорта, и уезжаем, оставив самый криминальный район во Франции. Там на днях как раз кого-то застрелили в супермаркете, только мы приехали.

Сделано так, что обычное метро переходит в областные электрички. Можно сказать, что метро во Франции грабительское, потому как за пять билетов до аэропорта мы заплатили в районе 1500 рублей. Короче, пересели на загородную электричку, опять БАБАЦ!!! Там мы встречаем Буллета с Асмычем и русскую девушку, которая работала репортером на **Lan Arene 6.** Она их проводила, мы проехали одну станцию на электричке, и она нас покинула. В электричке к нам пристал какой-то негр. Он, видать, кого-то только что замочил, стащил кошель, и что-то хотел от нас, показывая то ли на зажигалку, то ли хотел какую-то бумагу. В общем, не знаю, я сидел к нему спиной. Я было испугался, но к моему счастью он вылез через одну станцию. Мы нормально доехали до аэропорта, быстро нашли компанию «Аэрофлот», зарегистрировались, и минут десять ожидания наши приключения во Франции закончились.

Следует лишь добавить, что Асмодей так до сих пор и не доиграл финальную часть. Организаторы всё тянут и тянут. Но войти в четвёрку по Европе — это круто.

Также наши соотечественники (а именно, **Team c58** по **QUAKE 3 ARENA** Из Москвы и команда **M19** по **COUNTER-STRIKE** из Питера) побывали и на **CPL**, который завершился 5 августа.

Основные правила проведения турниров были следующее:
- *Турнир начинается с 8 группами, по 4 команды в каждой.*
- *Каждый матч включает две карты.*
- *Каждая победа на карте даёт 1 очко. Победа на обеих картах даёт 3 очка.*
- *Из каждой группы проходят по две команды с наивысшим количеством очков.*
- *Дальше матчи играются до двух побед с использованием системы одной элиминации.*

Вот результаты предварительного посева:

QUAKE 3 ARENA

Группа A	Группа B	Группа C	Группа D
Unmatched	iCE cLIMBER	Schroet Kommando	Team c58
Demonic Core	AbominatioN	Mortal Retribution	Ping of Death
aRCa	Dark Republic	Against All Authority (Blue)	
Spanky MurK	MZ Playaz	Mystik Brothers	Kasken

Группа E	Группа F	Группа G	Группа H
Unreal	Vikings	4Kings	Mortal Team Work
LAG	Mask	TuLLs	Against All Authority (Red)
Invictus	The Quake Wizzzards		Armateam
Infernum Gunzoids	Decepticons	AustriaVienna	Suck My Rocket

COUNTER-STRIKE

Группа A	Группа B	Группа C	Группа D
Ninjas in Pyjamas	Allstars	Schroet Kommando	Clan Z
M19	GoodGame	4Kings	CSA.eu
SKS	LCA	Against All Authority	SDD
Apexclip	Team Delta Core	Warriors of Light	United Kingdom Cleaners

Группа E	Группа F	Группа G	Группа H
TAMM	Spirit of Amiga	Mortal Team Work	Kompaniet
aT	CSA.sca	Nordic Division	NoC
UKLA	Xcessive Force	Clan Game Online	To Hell
Proffesional Gamer		Fair game	Community of Freestylers
	Chaos Elite Crew		

А вот и **ELSA CPL Europe** результаты

1. **iCE cLIMBER — 5,000e**
2. **Unmatched — 3,000e**
3. **Clan Unreal — 2,000e**
4. **Schroet Kommando — 1,500e**
5. **Team c58 — 1,250e**
6. **Vikings — 1,000e**
7. **TuLLs — 750e**
8. **against All authority (red) — 500e**

c58 занимает 5-е место, выиграв и вторую карту **q3dm7** у **Vikings** со счетом 132 — 114. Поздравляем наших с этим почетным местом! Учитывая обстоятельства, этот результат можно считать удачным. Вообще-то, все рассчитывали на более высокое место, но что ж поделаешь... Команда **M19**, к сожалению, осталась далеко за чертой призеров. Первая поездка получилась неудачной. В итоге и в **Quake3**, и в **Counter Strike** победили шведы, доказав всем, что являются самыми сильными в Европе.

Более подробный отчёт о поездке ребята обязательно напишут позже.

В следующих номерах я расскажу о турнире по игре **Heroes of Might and Magic 3,** который проходит в эти дни в Москве, о лиге по игре **COUNTER STRIKE**, о Корее, где играет каждый второй житель и около четверти телевизионных программ посвящено играм, а также о многих других событиях в мире компьютерного СПОРТА.

ЭКСПЕРТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

3D ВИДЕО РУНЕТА



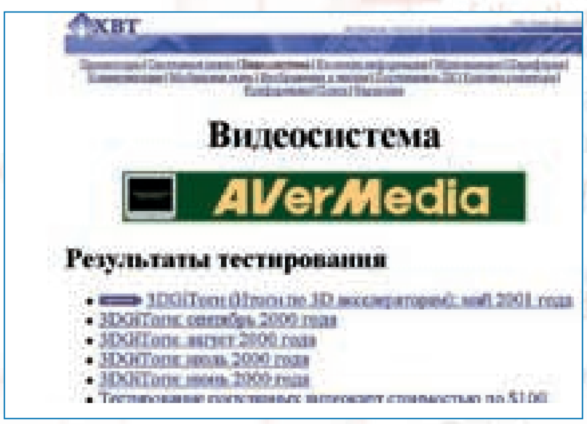
Сегодня настали такие времена, что зачастую не процессор или ОЗУ, а всего лишь видео карта определяет, пойдет ли та или иная игра на компьютере. Причем и пойти-то она может совсем поразному — с жуткими «тормозами» или с fps превышающим 100 кадров в секунду. Таким образом, производителем перед пользователями ставится куда более сложная задача, чем выбор жанра, а в его рамках — продукта. Теперь мы все вместе и каждый в отдельности еще и должны решить — потянет ли машина или требуется апгрейд?! Для верного решения этой задачи, нужны достоверные факты, сравнительные обзоры, результаты тестов на реальных играх. К счастью такую информацию теперь можно найти не только на англоязычных и раскрученных техносайтах типа Tom's Hardware Guide или Anand's Tech. В Рунете появилось немало русскоязычных «железных» ресурсов, причем информация на многих из них изложена с пониманием отечественной специфики, покупательной способности пользователей и их предпочтений. Так что углубляться в англоязычный web россиянину может потребоваться лишь за самыми свежими новостями или уж за каким-то особенным эксклюзивом...

iXBT Hardware (Интернет-издание)

http://www.ixbt.ru или http://www.ixbt.com

iXBT, когда-то подраздел одного из поисковых сайтов, за четыре года вырос в крупнейшую и, что самое главное, очень полезную и доступно изложенную для рядового пользователя информационную базу. Все это время его создатели руководствовались одной «стратегической целью — предоставить Вам возможность получить как можно более полную, объективную и полезную информацию о персональных компьютерах, их компонентах и периферийных устройствах». Сегодня можно подтвердить, что так оно у них и получилось...

Интересующая нас часть сайта находится по адресу **http://www.ixbt.ru/video.shtml**. Тут есть свежие новости из мира 3D графики, итоговые обзоры, приуроченные к важным вехам в технологии видео акселераторов, тесты различных адаптеров, справочная литература, подробное разъяснение терминов и многое другое.



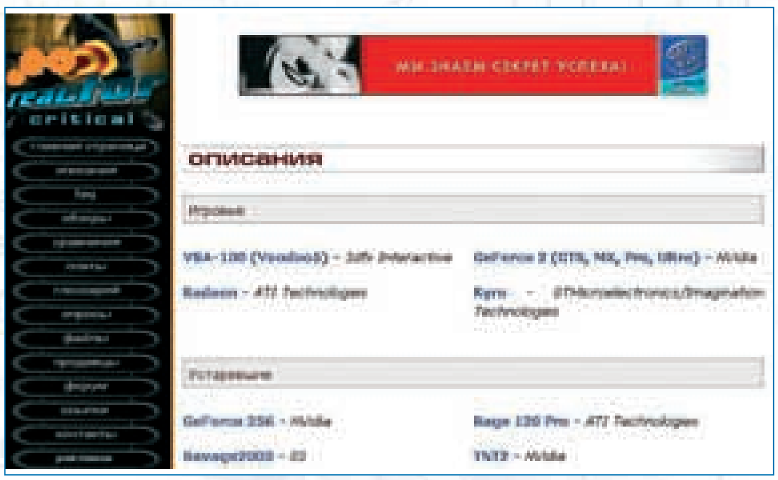
Всего в этой части сайта — 27 подразделов, включая обзоры и тесты мониторов.

Информация не «насыпана» кое-как, а разделена по чипсетам и производителям, это очень удобно. Дополнительно (см. «Ссылки») приводится список производителей буквально всего, что как-то связано с видео — микросхем, карт и мониторов. Так что если чего на **iXBT** и не нашлось, то вполне можно, руководствуясь «Ссылками» поискать это самостоятельно даже по каким-то приметам — названиям, интернет адресам...

Reactor Critical

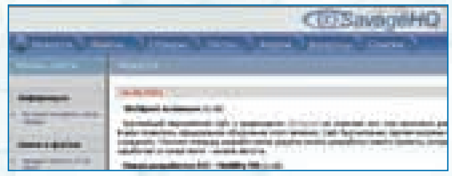
http://www.reactor.ru

Reactor Critical — еще один сайт, непосредственно связанный с видеоадаптерами. Однако его содержание заметно отличается от наполнения **iXBT**. На **Reactor Critical** основной акцент сделан на новости **3D** графики. Обзоры видеоплат, сравнительные тесты конкурирующих устройств, интервью с известными в мире **3D** графики личностями. Ну и, конечно, немалая часть сайта — это программное обеспечение: драйвера и утилиты.



Savage HQ

http://savage.fcom.ru



Несмотря на свое «говорящее» название, этот проект посвящен отнюдь не только картам с чипами от **S3**. Непреложная логика развития любого интернет ресурса привела **Savage HQ** к непременной всеохватности. Теперь тут публикуются новости о железе, всегда есть новые драйвера и специальные утилиты, патчи и, конечно, полезная информация. Есть тут и форум, и **FAQ**, и обзоры.

Особо рекомендую заглянуть сюда тем, кого называют «продвинутыми пользователями» — то есть людям, которые могут залезть в компьютер, поменять платы, установить новую систему охлаждения и т.п. Если вы твердо решили остановиться на видеокарте с чипсетом **Savage**, непременно изучите «**Таблицу совместимости видеокарт на чипсетах Savage с материнскими платами**» или советы по модернизации системы охлаждения карт на основе **Savage4 Pro**...

3DNews — Daily Digital Digest

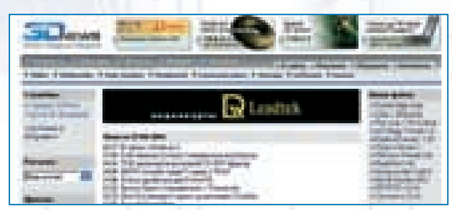
http://www.3dnews.ru

3DNews — полностью оправдывает свое название, новости тут на первом плане и они в самом деле ежедневные.

Что касается видео, то оно занимает почетное первое место — и в разделе новостей, и, в особенности, в разделе «**Файлы**» (**http://www.3dnews.ru/download**). **Download** — это вообще одна из изюминок сайта, благодаря имеющейся тут отличной подборке утилит, драйверов и игровых патчей. В принципе, придя на **3DNews** с проблемной игрушкой (но лучше — лицензионной...), вы почти наверняка устраните все сложности, связанные с драйверами и заплатками.

Но и это не все!

Хоть и есть в названии ресурса заветное сочетание **3D**, речь тут идет не только об объемном видео и звуке. Пишущие **CD-ROMы**, периферия, «мамки», коммуникационные девайсы — все это нашло свое место на **3Dnews**. Причем в очень компактном и грамотном изложении.



http://www.gameland.ru

#17(98), СЕНТЯБРЬ 2001

Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)* :ЭКСПЕРТ

Где предел совершенству?

После прочтения новостей, обзоров, пресс-релизов и тому подобной информации многие задаются вопросом — а есть ли какой-то естественный порог или веха в развитии видеокарт, после достижения которой мы поймем — финиш, картинка на экране реальнее чем в жизни! Примерно так, как это произошло в области аудио с появлением систем с Dolby Digital 5.1.
В общем-то, кое-какой естественный предел наметить можно. Разрешение здорового человеческого глаза (измереное по оси зрения, по краям «поля обзора» оно намного ниже...) составляет примерно 4500x2500. Современные видеокарты и мониторы обеспечивают значения в два-три раза ниже. При этом не стоит забывать и о частоте кадров — она должна быть хотя бы 75-85 герц. Так что до «естественного предела» еще далеко, хотя он вполне ощутимо просматривается. А пока нам остается лишь наблюдать за гонками лидеров индустрии, посещать новостные видеосайты Рунета и, следуя вычитанным там советам, время от времени прикупать свежую «железку». Чтоб фигурки на экране бегали быстро, картинку была ясной, а настроение — хорошим.

Так что если вы знаете, что ищете или какую проблему совместимости намерены устранить, то стоит заглянуть на этот сайт.

3D-club

http://www.3dclub.ru

3D-club — сайт не вполне самостоятельный, он связан с **3Dnews**. Упомянуть же о нем в этом обзоре мы считаем важным потому, что именно тут и происходит активный обмен мнениями пользователей Рунета о том, что они нашли или не нашли на материнском ресурсе — **3Dnews**.

Основной раздел называется «**Железный поток**» и включает в себя обсуждение железа, игр, перепалку с разработчиками **3Dnews**, их ответы-разъяснения, а также немодерируемый форум. Вот где царит истинная свобода мнений с редкими и не очень вкраплениями ненормативной лексики! Так что по ссылке «**Флейм**» слабонервным лучше не ходить...

Мир NVidia/Новости

http://www.nvidia.ru



Сайт посвящен продукции **nVidia**, не так уж давно продвигавшей на рынок свою продукцию под торговой маркой **Riva**. Тут на русском предоставлено много информации обо всем, что так или иначе связано с **nVidia**, становящейся, пожалуй, законодателем мировой моды в технологиях видеоакселераторов. Прикупив и обезвредив родоначальника, легендарную **3Dfx**, **nVidia** уверенно уходит в отрыв от конкурентов. Немалую роль сыграло и финансовое вливание от **Microsoft**, осуществляемое в рамках проекта **X-Box**.

Ресурс не отличается броским дизайном, однако очень функционален и легок в навигации. Из разделов представлены — новости, обзоры/тесты, справочные материалы, утилиты/драйверы, Форум и Ссылки. Проводятся опросы пользователей продукции **nVidia** на разные актуальные темы.

На сайте встречаются упоминания и ссылки на продукцию других популярных производителей видеоакселераторов, нередки и весьма актуальные и познавательные материалы — от тестов карт на чипах **NV20** до интервью, посвященных деятельности компании в России и грядущим новинкам.

Недостаток Мира **NVidia** — редкое обновление новостей, хотя драйвера и утилиты появляются на сайте вовремя...

СИ-*ONLINE*

Михаил **Хорпяков** :ЭКСПЕРТ

Разработчик: RedWolf.
Интернет: http://www.redwolf.de или www.clonk.de
Дополнительные наборы: http://www.clonk.de/contents_en.html

CLONK *PLANET*

НИЧЕГО БОЛЕЕ ИНТЕРЕСНОГО И ПРИ ЭТОМ БЕСПЛАТНОГО В СЕТИ ВЫ НЕ ВСТРЕТИТЕ

Игровая серия, о которой у нас пойдет речь, начала свое существование более пяти лет назад. Причем то, что наши читатели, как я предполагаю, о ней совершенно ничего не знают (на самом деле СИ писала об этой игре — ред.), говорит, прежде всего, не о, казалось бы, посредственном качестве продукта, а скорее, наоборот — о небывалой оригинальности и самобытности. Уверяю, ничего более интересного и при этом бесплатного в сети вы не встретите, по крайней мере, на сегодняшний день. Но хватит высокопарных слов, представлю шанс самим убедится в ее потрясающей и неповторимой сущности, узнав нижеизложенные факты (и только факты!), довольно полно характеризующие особенности игрового процесса шедевра.





Внимание!

Игра не работает на русифицированных Windows. Для тех, кто все-таки хочет попробовать Clonk, необходимо выполнить следующие действия:

1. **Нажмите кнопку «Пуск», наберите в строке одно лишь слово: «regedit», без кавычек.**
2. **В появившемся окне переходите в папку HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\Nls\Codepage**
3. **Кликните дважды на параметре ACP и введите число 1252, после чего нажмите OK.**
4. **Перезапустите систему и... не пугайтесь. Чтобы вернуть все назад, достаточно выполнить снова пункты 1-3 настоящего руководства и вместо числа 1252 в третьем пункте ввести старое число — 1251, после чего опять перезагрузить компьютер.**





Во-первых, у игры нет сюжета!

Нет, его отсутствие обоснованно никак не примитивностью геймплея или, тем более, отсутствием сценариста среди разработчиков. Просто у игры нет начала — как, впрочем, и конца. Уместно будет в этом плане сравнить ее с «**Tetris**», «**Lemmings**» и прочими «бессюжетными» шедеврами.

Зато у игры есть название — «**Clonk**». Что это означает, спросите вы? Таково самоназвание главных героев — маленьких человечков в разноцветных гимнастерках, которыми, как вы уже, наверное, догадываетесь, нам и предстоит управлять. Клонки невероятно трудолюбивы и в тоже время — воинственны. Они способны в одиночку возводить огромные каменные бастионы и даже целые города с развитой металлургической и химической промышленностью...

Но обо всем по порядку.

Технически игра выполнена на **2D**-воксельном движке, с довольно неплохой физикой твердых и жидких тел и видом сбоку. Вода, как ей и положено по природе, обладает свойством стремиться в наиболее приближенные ко «дну» карты пространства (чему, естественно, препятствует грунт). Взрыв дает приличную взрывную волну, которая разбрасывает почву вокруг эпицентра на несколько сотен метров. Надо ли говорить, что при наличии сильного ветра один небрежно брошенный факел может привести к тяжелейшему лесному пожару. Но все же главной отличительной чертой проекта является изменяемый рельеф местности (как в «**Worms**»). Тот же взрыв оставляет после себя приличных размеров воронку, а каждый клонк имеет возможность копать самые невообразимые подземные ходы и сообщения.

Продолжая разговор о техническом воплощении **Clonk'a**, стоит особенно отметить управление. В сумме это всего девять кнопок, но при этом каждая имеет от двух и более функций. Самая главная особенность интерфейса — это использование хитрых клавишных комбинаций для некоторых специфических действий. Так, например, чтобы кинуть бомбу, достаточно нажать всего одну кнопку, в то время как просто положить ее на землю можно последовательным нажатием уже трех клавиш. Подобный подход к управлению требует от играющего довольно долгой практики, но, как в последствие каждый из нас сможет убедиться в этом лично, это действительно очень удачный компромисс между простотой усвоения и функциональностью.

Собственно игра представляет собою техническое, военное и территориальное соревнование между группировками клонков в отдельно взятом мире.

Миры клонка — это плоские карты размером от одного до пяти экранов в ширину и высоту, имеющие вид сбоку. В зависимости от географического расположения, миры бывают с умеренным, кислотным, пустынным, средиземноморским, тропическим и арктическим климатом. От климата, в свою очередь, зависит наполнение карты. К примеру, в пустыне почва представляет собой большей частью песок, под которым, уже на большой глубине, располагается слой обыкновенного глинозема. Кислотный климат характеризуется отвратительными кислотными дождями зеленого цвета.



Жизнь в подобных условиях носит экстремальный характер. Наиболее же типичным является умеренный климат с привычной лиственной растительностью и богатым на минералы глиноземом. Минералы встречаются нескольких типов: гранит, железная руда, золото, сера, уголь и кристаллы. Причем гранит и золото часто попадаются в виде круглых окатышей. Помимо данного «мирного» сырья, повсеместное распространение имеют взрывоопасные красные кругляшки, применяющиеся, главным образом, в добыче золота и гранита, а также в производстве более мощного оружия. Особым, возобновляемым, ресурсом является лес.

В самом начале игры при исходных настройках вы получаете одного клонка, деревянный домик и знамя — единственное подтверждение вашего права на недвижимую собственность (транспорт и прочие объекты, по сути, являются ничейными). Затем вы строите ветряк для получения электричества, лесопилку и подземный лифт. Теперь у нас есть все необходимое для нормального развития. Добывая нефть, железную руду, серу, уголь и прочие полезные ископаемые, игрок получает материалы, необходимые для производства оружия, транспорта и средств защиты. Добытые кристаллы можно обратить в ману, при достаточном количестве которой клонк-колдун способен вызвать у противника извержение вулкана, землетрясение или даже метеоритный дождь.



Описать словами тот азарт, который настигает при игре в простейшем варианте мультиплейера (с другом за одним компьютером — по типу **Hot Seat**), попросту невозможно. Тому способствует и отличная сбалансированность, и великолепный геймплей, и отменное разнообразие, которому к тому же может позавидовать любой современный хит. Это обязательно стоит попробовать поклоннику любого жанра, будь он хоть квакер. И не забудьте позвать друга! Если же оного по каким-либо причинам нет, то может выручить игра через Интернет (или локальную сеть).

Размер игры — 5 мегабайт! Дополнительные наборы (вестерн, подводный мир, космос, замок и т.д.) и того меньше — в среднем по 2-3 мегабайта. Найти все файлы можно либо на сайте разработчиков, либо на диске «Страны Игр». Установка игры тривиальна: просто распаковываем архив игры в папку, и никаких инсталляций! Чтобы установить дополнительный набор, достаточно переместить его файлы в папку с игрой.

СИ-ONLINE

SERIOUS SAM: СЕРЬЕЗНЫЙ МУЛЬТИПЛЕЙЕР

В чём секрет бешеной популярности Doom, творения ID Software, которому недавно исполнилось вот уже семь лет? Наверное в том, что ни один из последователей Doom не нёс в себе того сатанинского азарта, не покидавшего игрока в Doom'е. Но и безмерное уважение к «прародителю жанра» не заставило бы нас возвращаться к этому шедевру снова и снова. Дело в другом — вспомните сражения в Doom. Одинокий волк, родной шотган в руках, и против нас — пара сотен озверевших монстров. Где еще нам удавалось столь беззаботно побегать и пострелять из



А некоторые монстры – очень даже ничего.

пулемёта? Ни Quake, ни десятки других вышедших много позже 3D-action'ов не дали такой возможности. Вместо этого появились какие-то поджанры — action-RPG, action-adventure и т.д. Народ их, конечно, воспринял с энтузиазмом, но тоска по думовским зарубам так и осталась.

Казалось бы, потуги разработчиков повторить подвиг Doom должны были закончиться ничем, как вдруг буквально ниоткуда Serious Sam и получает статус достойного продолжателя традиций DOOM'а...

Серьёзный геймплей

Итак мы подошли к основной теме- мультиплейеру **Serious Sam**. Его главной фишкой являются монстры. Да, да, весь игровой процесс вертится отнюдь не вокруг главного персонажа (который весьма смахивает на Дюка Нюкема — и внешностью, и поведением) и не вокруг великолепно сбалансированных карт в египетском стиле. Суть всего игрового процесса можно определить одним словом — МНОГО. И относится это, прежде всего, к монстрам. Их — невероятно много. Разработчики не удосужились даже как следует проработать **AI** — враги только и делают, что прут огромными толпами, пытаясь смять, разорвать, застрелить главного героя. Одним словом, Doom снова с нами, и это — хорошо!

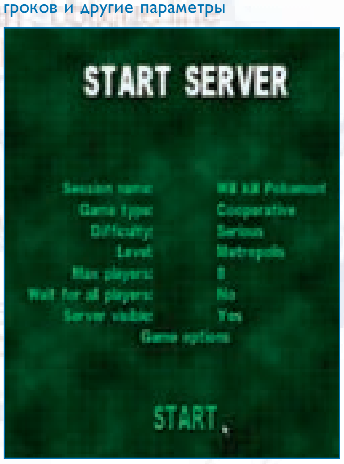
Серьёзный мультиплейер

Пройдя игру на максимально возможном уровне сложности, продолжаешь чувствовать себя неудовлетворённым — уж слишком она коротка. И вот тут на помощь и приходит мультиплеер «**Серьёзного Сэма**». Всего есть три разновидности:

Fragmatch — этим мудрёным словом разработчики обозвали обыкновенный **Deathmatch**. Удивление вызывает тот факт, что карта для данного режима всего одна! Впрочем, этот её нисколько не портит и этой карты на начальном этапе вполне хватит. А вскоре после выхода игры стали появляться в огромном количестве карты, построенные любителями. Среди них были как полностью оригинальные, так и римейки карт из самой игры (спасибо разработчикам, снабдившим нас весьма удобным редактором карт).

Scorematch — это уже ближе к делу. В данной модификации будет предоставлена

Старт сервера для кооперативной игры. Тут мы вводим имя сервера, тип игры, сложность, уровень, количество гроков и другие параметры



Жанр: 3D-action
Издатель: Gathering of Developers / 1C
Разработчик: Croteam
Требования к компьютеру:
минимум Pentium 2 300, 64 Мб RAM, 3D-accelerator;
рекомендуется Pentium 3-500, 128 Мб RAM, 3D-accelerator
Интернет: http://www.croteam.com/, http://www.1c.ru/sam

ЭКСПЕРТЫ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

Серьёзные соревнования начинаются...

И все-таки Serious Sam нашёл своё место в сердцах любителей качественного мультиплеера. Очевидно, решающую роль сыграли воспоминания былых думеров. Иначе чем можно объяснить небывалый интерес геймеров-профессионалов к чемпионату по игре Serious Sam, что проходил 2 и 3 июня сего года в городе Санкт-Петербурге. Позвольте рассказать вам подробнее об данном мероприятии.

Данный чемпионат был ориентирован на кооперативное (то есть — командное) прохождение конкретного уровня рассматриваемой нами игры. Основными организаторами конкурса являлись фирма 1С (http://www.1c.ru) — издатель игры в России, клуб M19 (http://www.m19.spb.ru/) — один из самых больших клубов Питера, в котором неизменно проводятся все большие чемпионаты, и лично сам ст. о/у Goblin (http://www.oper.ru/). Чемпионат, кстати, был бесплатным. Единственное условие — обязательное наличие у каждого из участников лицензионной копии игры «Крутой Сэм» (а это- именно он) от фирмы 1С. Учитывая то, что в Питере такая копия стоит 65 рублей, можно с уверенностью признать условия для участия более чем демократичными.

Итак, как я уже сказал, чемпионат был кооперативным и проходил в два тура. На первый тур пришло 16 команд, тогда как во второй тур прошло лишь семь. В правилах первого тура оговаривалось, что команда должна пройти уровень Metropolis (один из лучших уровней игры) на высшей сложности за минимальное время и при этом набрать максимальное количество очков за убитых монстров и найденные секреты. Победители находились путём соотношения очки / время.

Во втором туре команды играли на уровне Dune, и их задачей было пробежать уровень за минимальное время. Учитывая то, что двери в новый зал на уровне открывались только после убиения всех монстров в предыдущем зале, данную задачу никак нельзя назвать чрезмерно простой. В конце было выявлено трое призёров, занявших 1-е, 2-е и 3-е места, соответственно. Ура!

Что ж, пока можно сделать заключение, что перспективы у мультиплеера «Сэма» самые радужные.

возможность посоревноваться с живыми соперниками в истреблении монстров. Разумеется, можно малость помешать врагу в набирании очков... Борьба идёт до определённого лимита, по достижении которого определяется победитель.

Cooperative — под звуки фанфар я представляю вам последнюю (и самую главную!) разновидность мультиплейера **Serious Sam** — старый добрый совместный «забой» монстров. Именно благодаря такой возможности **Doom** долго оставался популярным, и именно благодаря этой разновидности игры в «**Серьёзном...**» мы нахваливаем **SS**.



Примерно так выглядит игра в режиме Hotseat.

SS: создан для «кооператива»!

При запуске кооператива нам предложат настроить кучу параметров, чтобы усложнить (или упростить) свое существование. Дело не ограничивается банальной сложностью, нам предложат настроить:

- *Ожидание подключения всех игроков — игра запускается только при появлении всех игроков.*
- *Оружие остается — возможность всем взять один и тот же предмет.*
- *Боеприпасы остаются — почти то же самое.*
- *Здоровье, броня — наличие здоровья и брони на картах.*
- *Число возрождений — позволяет установить количество respawn'ов.*
- *Friendly Fire — можно или нельзя убить союзника.*
- *Увеличение силы врага — выставляется в процентах в отношении к начальному уровню здоровья того или иного монстра.*
- *Сила врага на одного — распределение врагов в зависимости от количества игроков.*
- *Неуязвимость после возрождения — показывает, сколько секунд игрок будет неуязвим после возрождения.*
- *Бесконечный запас патронов — со включенной опцией играть становится не так интересно.*

Это далеко не полный список настроек, предоставляемых игрой. Приходится (хоть и не без некоторого сожаления) признать, что **Deathmatch** «**Сэма**», хоть и неплох, но явно не дотягивает до современных требований.

А российским пользователям особенно интересной покажется возможность игры на одном компьютере (**split screen** — до 4х игроков). Также, если ваша графическая плата имеет 2 видеовыхода (**GeForce 2 MX**), возможен режим hotseat с использованием двух мониторов!!!

СИ-*ONLINE*

ЭКСПЕРТ: Михаил **Хорпяков**

DOWNLOAD: *ПРОВЕРЕНО* ЛИЧНО!

ePrompter ver. 1/04 (SR3)

Разработчик:
Tiburon Technology, Inc.
Размер: 676 Кб
Интернет: www.eprompter.com

Начать сегодняшнее обозрение софта хотелось бы с очень маленькой и при этом чрезвычайно полезной программки — **ePrompter**. Этот абсолютно бесплатный продукт является автоматическим диспетчером входящей pop3-почты с ресурсом более чем в сто почтовых ящиков!

Проверка может вестись как вручную, так и автоматически — в виде скринсейвера с логотипом **ePrompter'a**, на котором отображается количество новых почтовых сообщений. Кроме того, программа позволяет читать/удалять письма он- или оффлайне. Среди дополнительных функций присутствуют автодозвон и звуковой сигнал для оповещения о получении новой почты.



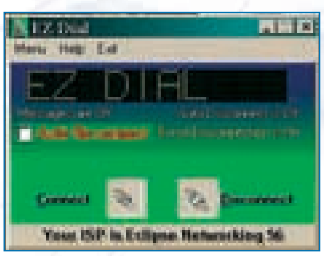
В реальных условиях эксплуатации ePrompter показал себя как быстрый, невероятно простой в использовании и удобный продукт. Рекомендую!

EZDial Pro ver. 5

Разработчик:
Casimo Software(UK)
Размер: 1182 Кб
Интернет:
www.casimosoftware.co.uk

EZDial Pro принадлежит к классу интернет-звонилок. Несмотря на довольно большое количество софта в данной категории, не лишним будет попробовать еще один продукт, который обладает довольно любопытным набором функций.

Следуя стандартам, **EZDial Pro** включает в себя помимо дозвона и дисконнекта еще и счетчик проведенного в Интернете времени, а также подробную статистику всех соединений, начиная с момента первого запуска программы. А вот из «вкусностей» нам приготовлены, во-первых, отменный тестер скорости подключения (благодаря которому возможно самостоятельно оценить загруженность линии в тот или иной час и выбрать для себя наиболее выгодное для работы время), а во-вторых, так называемый «автоматический дисконнект», осуществляющий выход из Интернета согласно таймеру. Как говорится — «владей своими слабостями — или они овладеют тобою» (Эпиктет, римский стоик).



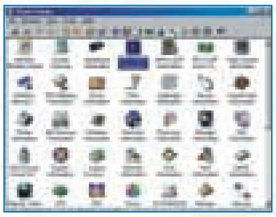
SANDRA ver. 2001e

Разработчик: 3b software
Размер: 2500 Кб
Интернет:
http://www.3bsoftware.com

SANDRA является, без преувеличения, одним из лучших средств тестирования, диагностики и настройки персонального компьютера. Результаты, выдаваемые данной программой по отдельным составляющим компьютера или в целом

по **PC**, используются многими специалистами в их аналитических обзорах и тестах. Утилита включает в себя следующие функции:

- Увеличение производительности системы с использованием оригинального авто-конфигурирования и встроенных инструментов диагностики;
- Детальнейший анализ и диагностика всех основных подсистем компьютера и периферии;



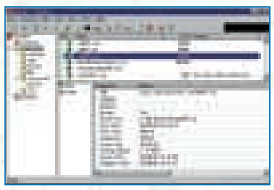
- Профессиональный тест производительности;
- Возможность печати, отсылки по факсу или электронной почте результатов тестирования;

Даже имея такой внушительный список функций, программа все же остается удобным и не слишком сложным в использовании инструментом для рядового пользователя. Поэтому ее можно свободно советовать всем желающим выжать максимум производительности из своего железного друга и безо всяких сомнительных **tweaking'ов**...

FlashGet

Разработчик: Amaze Soft
Размер: 1100 Кб
Интернет:
www.amazesoft.com

FlashGet — это некое подобие знаменитой качалки **GetSmart** с той лишь разницей, что в нем дополнительно встроена удобная система сохранения загруженного по тематическим каталогам (которые создает сам пользователь). Эта, вроде бы незначительная функция реально помогает управляться с той горой софта, что скапливается на моем винчестере после очередного обзора. В остальном **FlashGet** ничем не отличается от других подобных качалок, использующих



алгоритм «кусочной» загрузки файлов, разве что размером, но, впрочем, это никак не умаляет ее достоинств.

Switch OFF ver. 1.5

Разработчик: Yaroslav Pomazkov
Размер: 34.4 Кб
Интернет:
http://yasoft.narod.ru

Допустим, вы настроили **EZDial** Pro на отключение после того, как **FlashGet** загрузит какой-нибудь файл из сети. Тут-то и пригодится последняя в настоящем обзоре программа — **Switch OFF**, которая сможет самостоятельно выключить компьютер по сигналу заранее установленного таймера (вариант: перезагрузить).

Получается практически «безотходное производство» — включил, настроил и пошел гулять (спать), а машина дальше сама управится. Техника, однако! Радует и наличие русского варианта интерфейса, ведь создатель **Switch OFF** — Ярослав Помазков — наш соотечественник.

СИ-*ONLINE*

Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)* :ЭКСПЕРТ

ВОПРОСЫ *И* ОТВЕТЫ

Задать вопрос можно на форуме «Онлайна» на www.gameland.ru или прислать на dolser@gameland.ru

От редакции: со времени публикации заметок об Ультиме Онлайн в Рунете (№№84-85 и FAQ в №86) в почте Онлайна накопилось немало вопросов на эту тему. Мы систематизировали их и попросили двух экспертов и хороших друзей «Страны Игр» ответить нашим читателям. Надеюсь, что разъяснения BAZIL'а [RL] и Shocke [AoA] удовлетворят любопытного начинающего ультимиста Рунета...

? как играть в Ultima Online и другие бесплатные онлайновые игры??

Ну что значит, как играть?! Заходим на сайт сервера на котором будем играться и там:

- Регистрируем аккаунт
- Скачивает login.cfg
- Сливаем verdata.mul
- Качаем нужный клиент
- Начинаем играть...

А вот умение приходит с опытом. Это зависит от того, какой путь вы решили избрать. Например, если **PvP** (драки игроков между собой), то надо стремиться подольше находиться вблизи опытных киллеров, чаще ходить «на зачистки». Для оттачивания **PvP** я бы порекомендовал **Novus Opiate** — школа мирового **PvP**. Если же просто хочется поРПГешничать, представляя себя Эльфом, гномом, другим мифологическим созданием или же просто радует копать руду, рубить деревья, и при этом находить различные сокровища карты и т.п., то я бы рекомендовал такие шарды, как Зулу или ОСИ. Но, еще раз повторяю, это не **PvP**-шные шарды, то есть если вы бывший квакер или КСовец, то для вас открыт райский полигон — Новус.

? на каких сайтах грать?

На данный момент существует много шардов, среди них есть и русские, и иностранные. Среди русских самыми популярными на сегодняшний день являются:
ultima.pp.ru

www.zuluhotel.ru

А вообще, вторым по популярности в мире считается **PvP-shard Novus Opiate Seclorum**:

www.novusopiate.com

А так шард можно найти в поисковиках, заглянite на **http://list.sphereserver.com/spheres2.htm**.

? какие разновидности серверов УО существуют?

Существует несколько систем, на которых ставятся серваки УО. Ну, во-первых, это естественно ОСИ, но она закрыта для общего пользования. А из бесплатных: Sphere, **POL**, **UOX**. К сожалению, разработчики **UOXa** перестали апдейтить эту систему, так что она с каждым днем стареет. **POL** продолжает совершенствоваться, и уже подходит к версии 0.95.

СИ-*ONLINE*



Максим Заяц

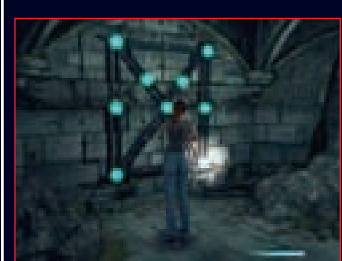
ALONE IN THE DARK 4

Прохождение игры

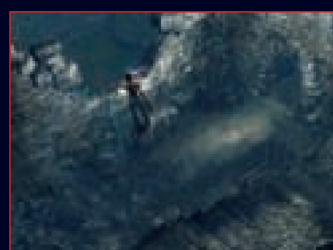
Продолжение. Начало в номере 15(96) за август 2001 года.

Ошибочка: демон по-прежнему в строю. Расправившись с «собачками», мы бежим направо, и вот тут-то под аркой нас и настигает старый противник. Гонка продолжается... Обегая кладбище, мы наконец-то находим фамильный склеп семьи Мортонов и прячемся внутри. Демон почему-то не желает последовать за нами — не иначе, боится тварей, которые прячутся во тьме склепа.

Но, вопреки ожиданиям, внутри склепа на нас никто не набрасывается. Темно, тихо и буднично как-то... Открываем каменную плиту, ведущую к могиле Джереми Мортона (слева, дальняя от входа), и находим внутри ракетницу и коробку патронов к ней. Слева от саркофага лежат две аптечки, на нем — связка амулетов, металлическая крышка и табличка с загадочной надписью. «Только символ света откроет гробницу.» Интересно, что бы это могло означать? Покинув место последнего упокоения Джереми Мортона, мы подходим к дальней от входа стене склепа. На ней закреплены металлические рейки с фотодиодами. Как только луч света попадает на один из них, диод загорается и некоторое время сверкает во тьме, подобно крупному брильянту. Судя по всему нам предстоит с помощью луча фонарика «нарисовать» на стене какой-то символ... скорее всего, столь любимую всеми членами семьи Мортонов букву «**M**». Немного облегчим себе задачу: забравшись в Inventory, объединим («**Combine**») фонарик и металлическую крышку, найденную на саркофаге Джереми Мортона. В крышке имеется небольшая прорезь, благодаря которой луч фонарика значительно сужается. Теперь изобразить на стене букву «**M**» должно быть куда проще. Все равно не получается? Возможно, для управления фонариком лучше воспользоваться мышкой. Зажав левую кнопку, мы «рисуем» на стене большую «**M**», начиная от левого нижнего угла реек. Фотодиоды ярко вспыхивают, и справа от входа в склеп открывается каменная плита, ведущая к могиле Ричарда Мортона. Снимаем (опция «**Split**» в **Inventory**) крышку с фонаря и отправляемся туда. Возле саркофага лежит мумифицированное тело и бродят два монстра, которые панически боятся света. Разобравшись с ними, мы читаем записку, лежащую на крышке саркофага. Редкостным мерзавцем был покойный, и похоже, проклятие некоего Гибсона действительно легло на семью Мортонов. Слева от саркофага начинается туннель, ведущий к лесу. Мы выходим под дождь и спрыгиваем с холма, на которой стоит склеп, к металлическим воротам.

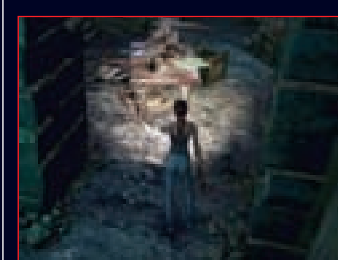


Здесь нас просят сменить диск игры. Возле ворот бродит еще одна дикая «собачка», а сами они... да-да, именно за ними находится часовня, исследовать которую предстоит нашему напарнику. Возле этих ворот Элин должна будет встретиться с Карнби... но это немного позднее. Пока же мы бежим по лесной тропинке, постепенно забирая вправо, до невысокой деревянной изгороди. Открыв калитку, мы проходим по мосту к главным воротам форта.



Разумеется, ворота заперты, но справа от них по стене вьется плющ, по которому мы вполне можем забраться наверх. Там нас уже поджидает один из монстров. Идем налево и спускаемся по каменной лестнице вниз, к главным воротам. Ворота нужно отпереть. Напротив них находится еще одна каменная лестница, уходящая вниз. Спустившись, мы попадаем в небольшой проход и на повороте находим аптечку. Еще одна лестница вниз — и мы видим слева полуразвалившуюся стену. Каменные блоки валяются на земле, и по ним мы вполне можем перебраться на другую сторону (клавиша ▭), прихватив по дороге коробку патронов для дробовика. Однако не стоит спешить — внизу околачиваются два монстра, которых довольно легко подстрелить, стоя в относительной безопасности на последней «ступеньке». Спустившись со стены, мы взбираемся вверх по лестнице, подстреливаем двух зомби, неведомо зачем околачивающихся в комнате за ней, и от входа идем налево. Еще одна лестница — на этот раз очень короткая — и в от мы уже стоим перед дверью камеры Обеда Мортона. Да-да, любящий братец Алан заточил своего ближайшего родственника в темницу... и тот в результате почти потерял рассудок. После прочувствованной и бессмысленной речи человека, бывшего когда-то знаменитым ученым, мы внимательнейшим образом оглядываем его камеру. Слева от двери лежит черная металлическая карточка и связка амулетов. Забрав их, мы возвращаемся обратно в коридор. На другой стороне комнаты (справа от входа) виднеются ступеньки, уходящие вниз. Спустившись по ним (по дороге монстры дружелюбно стараются напугать нас), мы открываем дверь слева.

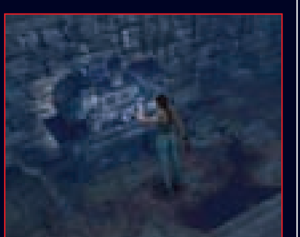
Еще одна череда лестниц, уходящих далеко вниз, в арсенал форта. Спускаемся, стараясь не обращать внимания на мрачноватый интерьер старинного здания. Внизу мы поворачиваем налево и идем вперед. Здесь довольно легко заблудиться, даже с участием карты, а потому следует держать курс на довольно оригинальный ориентир — стол, заваленный разного рода металлических хламом, и нечто вроде ржавого



пулемета рядом с ним. На столе мы находим кусачки, светокопию с чертежами перфоратора и дневник, с «пулемета» снимаем деталь под названием Tripod support — и после этого в зале появляются монстры. Успешно перестреляв их, мы оглядываемся по сторонам. За столом находится лестница. Поднявшись по ней наверх, мы находим еще троих тварей — а также металлическую форму для отливки

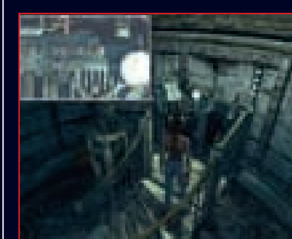
(она лежит возле сундука в нише слева). Спускаемся обратно к столу. Слева от него возле закрытой двери лежат две аптечки, в стенной нише по дороге обратно к главной лестнице (слева) — коробка ракет. Поднявшись вверх по лестнице к выходу из арсенала, в знакомой комнате перед камерой Обеда Мортона мы встречаем еще двух зомби. Нам необходимо вернуться к полуразрушенной стене и вновь перебраться через нее. На другой стороне двора слева от лестницы виднеется проход. Пока мы идем к нему, двор сотрясают раскаты грома... или чего похуже. Оказавшись в полутемном коридоре, мы заворачиваем за угол и видим металлический сундук, лежащий возле обломков стены справа от запертой двери. Сундук также заперт, и для надежности даже обмотан цепью. Но даром что ли мы тащили сюда из арсенала кусачки?! Одно движение — и мы уже достаем из сундука большой ржавый ключ с завитушками и стальной слиток. За обломками стены возле самой двери лежит еще коробка гранат. Забрав ее, мы возвращаемся к главным воротам форта (обратно во двор, налево, вверх по лестнице, по коридору за угол и вновь вверх по лестнице), а оттуда идем налево и поднимаемся по лестнице на стену.

Мы уже проходили здесь однажды, так и не обратив внимания на небольшую деревянную дверь наверху слева от лестницы. Открыв ее ключом, мы попадаем в мастерскую и начинаем обходить большое помещение по часовой стрелке. В нише в стене слева мы находим две аптечки, затем достаем из металлического шкафа линзу — и сразу же отбиваемся от неведомо откуда появившейся собаки. На столе лежит дневник, одна из строчек которого нам впоследствии весьма и весьма пригодится (она выделена красным цветом). На верстаке в



правой части комнаты мы находим еще три детали нашего будущего перфоратора: **Butt**, **Orange Accelerator** и **Barrel**. Подходим к станку (он находится напротив верстака). Установив в него форму для отливки (**Mould**) и стальной слиток (**Ingot**), мы поворачиваем рычаг и получаем в результате **Perforator Barrel**. Заглянув в **Inventory**, мы разделяем («**Split**») **Tripod support**, для того чтобы получить половинку металлического кольца (**Metallic Half-Ring**). После этого мы заглядываем в проход, который находится в дальнем конце помещения (напротив входа в лабораторию), и выходим на стену. В ближайшей бойнице установлен телескоп. Установив на место отсутствовавшую линзу и заглянув в нее, мы видим довольно необычное сооружение, достойное зваться творением рук древних индейцев. Налюбовавшись вдоволь, мы идем дальше вдоль стены — и вскоре обветшавшая кладка проваливается прямо у нас под ногами.

Элин попадает в залитый водой подвал форта. Теперь нам необходимо найти выход отсюда. Пробираясь вперед, следует соблюдать осторожность, потому что какая-то тварь периодически будет пытаться утянуть нас под воду. Избавившись от нее (для этого достаточно выбрать подходящий момент и сделать пару точных выстрелов), мы заворачиваем за угол и вскоре уже выбираемся из воды на сухое место. А тут и дверь неподалеку. За ней начинается лестница, поднявшись по которой, мы находим металлический сундук с золотой, красной и серебряной металлическими карточками, а также аптечку (справа от двери). Отпираем дверь, поднимаемся вверх по лестнице и возвращаемся обратно в лабораторию (перед входом нас уже поджидает голодная собака). В лаборатории мы также не задержимся надолго. На выходе нас подстерегает очередной монстр. Избавившись от него, мы спускаемся вниз по лестнице к главным воротам форта, а затем еще раз — к полуразрушенной стене. В очередной раз перебравшись через нее, мы возвращаемся в комнату, по соседству с которой расположена камера Обеда Мортона. Вход в камеру находится слева, справа же — дверь, ведущая в арсенал, и еще

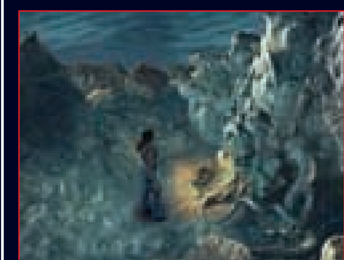


одна (напротив) — с кодовым замком. Для того чтобы открыть его, нам потребуется фраза из дневника, найденного в лаборатории. Что-нибудь вроде «**Silver Flash**, **Golden Star**, **Red Sun**, **Black Moon**» («Серебряная вспышка, Золотая звезда, Красное солнце, Черная луна»). Фразы могут меняться, так что будьте внимательны. Сообразуясь с указаниями дневника Джереми Мортона, мы устанавливаем карточки в дверные замки (к примеру, серебряную — в замок с изображением молнии и т.д.). Управление при этом осуществляется стрелками: — установить, — вынуть. В случае, если комбинация была выбрана верно, дверь откроется после нажатия клавиши . За ней находится планетарий.

Обходя большой зал планетария по часовой стрелке, мы находим огнемет (**Plasma Cannon**) и связку амулетов, затем половинку металлического кольца, лежащую на ящике, и спрятанную за этим самым ящиком аптечку. Поднимаясь вверх по спиральной лестнице в центре зала, мы получаем сообщение от Карнби, который сейчас как раз находится в круге камней. Оказавшись наверху, мы рассматриваем лежащую на пульте схему и вновь связываемся (клавиша) с Карнби. Теперь мы поменялись ролями: Элин указывает направление (впрочем, без нашего участия), а ее напарник добросовестно сообщает о количестве пометок, изображенных на каждом из камней. Итак, северный (1 пометка), юго-восточный (нет пометок), западный (три пометки), юго-западный (1 пометка), восточный (2 пометки), северо-восточный (нет пометок) и снова юго-восточный (нет пометок) и юго-западный (1 пометка). Выписав все цифры в ряд, мы получаем следующее число: **10312001**. Или вот такую комбинацию: **10-31-2001**. Вам это ничего не напоминает? Правильно, сегодняшнююдату. Как раз ее мы и должны выставить на пульте машины. После этого механизм планетария разродится потрясающим по красоте световым эффектом, наглядно продемонстрировав нам, что именно сегодня должен состояться так называемый парад планет (все планеты нашей системы выстраиваются в ряд относительно Солнца). Так значит, сегодня именно тот день, когда могут быть открыты некие врата. Сообщив об этом Карнби, мы спускаемся вниз и из тайника, открывшегося возле одной из дверей, достаем большой бронзовый ключ, печать Алана Мортона, небольшой ключ от навесного замка и древнюю статуэтку змеи.



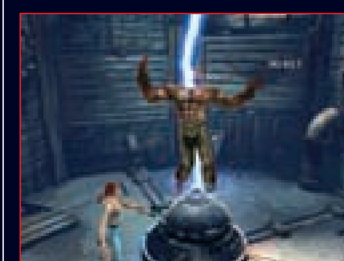
Бронзовым ключом можно открыть дверь в дальнем конце зала, напротив ящиков (она ярко освещена). За дверь мы находим коробку гранат и идем вперед, к тотему. Возле древнего истукана на земле лежит связка амулетов. Подобрав ее, мы присматриваемся повнимательнее к отверстию в основании тотема и связываемся с Карнби. Как кстати: оказывается, он нашел каменный диск, который наверняка должен подойти к этому отверстию. Вот только как бы его получить? Сразу по окончании сеанса связи на нас налетает толпа мелких монстров. Отбившись от них, мы отправляемся на встречу с напарником к тем самым запертым воротам у начала лесной тропинки, где начинался третий диск игры. Да-да, нам предстоит вновь добраться до главных ворот форта, перейти через мост и прогуляться по лесу... По дороге в планетариуме нас будут поджидать три боящихся света монстра, три мелких твари нападут на Элин возле самого моста и, наконец, в арке между мостом и деревянной изгородью путь ей преградит старый знакомый демон. Придется бежать — да еще как! По счастью, двери он открывать так и не научился и встреча с Карнби должна пройти в относительно спокойной обстановке. Элин отдает своему напарнику печать Алана Мортона и получает взамен каменный диск, появившийся в круге камней по окончании магического ритуала. Пора возвращаться, и что самое приятное — героиня, похоже, способна сделать это самостоятельно, без нашей помощи. Несколько шагов по лесной тропинке — и вот мы уже чудесным образом переносимся к тотему и устанавливаем каменный диск в отверстие в его основании. В результате этой нехитрой операции на полянке в лучах света появляется древний энергетический камень и статуэтка рыбы. В очередной раз связавшись по рации с Карнби, мы приступаем к сборке самого перфоратора.



Итак, все по порядку: 1) заходим в **Inventory** и объединяем («**Combine**») две половинки (**2 X Metallic Half-Ring**), для того чтобы получить металлическое кольцо (**Metallic Ring**); 2) объединяем детали **Tripod support** и **Perforator Barrel**; 3) объединяем детали **Orange Accelerator** и **Butt**; 4) объединяем детали **Photoelectric Pulsar without Barrel, with Orange Accelerator** и **Barrel**; 5) объединяем металлическое кольцо (**Metallic Ring**) и древний энергетический камень (**Abkanis Energy Stone**); 6) объединяем детали **Photoelectric Pulsar** with **Orange Accelerator** и **Tripod support with Perforator Barrel**; 7) объединяем детали **Perforator without Abkanis Energy Stone** и **Abkanis Energy Stone**. В результате всех этих операций мы становимся счатливыми обладателями перфоратора с энергетическим камнем внутри.

Возвращаемся в лабораторию, от входа идем направо и карабкаемся вверх по лестнице, которая находится справа от литейного станка. Оказавшись на втором этаже лаборатории, мы зажигаем свет (выключатель на стене справа) и карабкаемся вверх по лестнице на третий этаж. Здесь нам придется пройти по платформе к третьей, последней лестнице и вскарабкаться по ней на крышу форта. Маленьким ключом мы отпираем замок на крышке автоматического люка и спускаемся обратно на третий этаж. Повернув рычаг в середине платформы, мы открываем люк «громоотвода». Спускаемся по лестнице на другой стороне платформы на второй этаж и подходим к машине. Сейчас крайне рекомендуется сохранить игру. После того как мы запустим таймер, «громоотвод» поднимется над крышей форта ровно на 1 минуту 50 секунд. В этот же момент на втором этаже неизвестно откуда появится демон, от которого нужно будет избавиться, прежде чем мы сможем двигаться дальше. Да-да, он даже не позволит нам спуститься вниз по лестнице. Готовы? Делаем глубокий вдох и поворачиваем рычаг на стоящей у стены машине.

Обычное оружие демона не берет — это мы уже проверили. Однако в центре помещения в полу торчит один из контактов «громоотвода», в который через равные промежутки времени ударяет ослепительная молния. Вывод напрашивается сам собой: мы должны заманить своего врага в ловушку. Выбрав момент, когда молния должна вот-вот ударить, мы отбегаем от демона, стараясь, чтобы между ним и Элин находился контакт «громоотвода». Монстр по своему обыкновению без раздумий прыгает вперед — и в полете над контактом его настигает молния. Два-три таких удара должны гарантированно прикончить демона. Здесь есть только одна хитрость: наш враг ни за что не прыгнет сквозь молнию, если будет видеть ее перед собой. Поэтому вся сложность данного этапа заключается в том, чтобы подгадать момент перед ударом и именно тогда отбежать от демона — так, чтобы контакт находился между ним и Элин.



Покончив со своим неуязвимым врагом, мы обращаем внимание на таймер. Убегают последние секунды — и вот «громоотвод» опять втягивается в люк на крыше. Запускаем таймер еще раз. Теперь наша задача: за 1 минуту 50 секунд добежать до того самого «пулемета», который находится внизу, в арсенале форта (рядом со столом, на котором лежали кусачки) и установить на него перфоратор. Предупреждаю сразу: времени в обрез, поэтому дорога каждая секунда. Удобнее всего сохранить игру примерно на середине пути — так не придется долго и нудно возвращаться назад для того чтобы заново запустить таймер в случае неудачной попытки. Если все пройдет хорошо и мы успеем установить перфоратор на ржавый лафет, в последующем ролике Элин уже самостоятельно подключит к нему силовой кабель и перфоратор совершит единственный в свой недолгой жзни выстрел. Устройство, детали которого мы так долго собирали по всему форту, будет безнадежно испорчено — но в каменной стене напротив появится пролом, через который мы сможем попасть в подземный храм древних индейцев. Правда, секундой раньше из этого пролома нам навстречу выберется гигантский скорпион, но такими вещами нашего этнолога уже не испугать, нет...

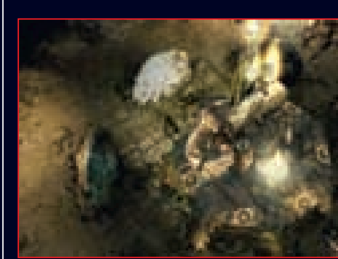


Освещенный факелами подземный проход. У стены лежит бесхозное импульсное ружье (**Photoelectric Pulsar**), рядом с ним на камне высечена надпись на языке древних. Поворачиваем направо и спускаемся вниз по лестнице к реке. На берегу нас уже поджидают две диких «собачки». Огибаем скалу и переходим через мост — в проход на противоположной стороне реки. Миновав его, мы попадаем в огромную (и очень глубокую) пещеру. Идем направо, спускаемся вниз по спиральной лестнице и проходим через каменную арку. За ней начинается еще одна лестница, на этот раз частично заваленная камнями. Перебравшись через завал (клавиша), мы спускаемся вниз и идем по проходу до тех пор, пока не встречаем Карнби. С этого момента нас вновь начинает преследовать стойкое чувство deja vu. Элин помогает Карнби перевести надписи на камнях, установленных вдоль стен пещеры, после чего он на время присоединяется к нам. Мы ведем наших персонажей по туннелю, затем проходим по мосту и заходим в ярко освещенный факелами коридор на другой стороне пропасти. В правой стене этого коридора имеется ниша. Подняв деревянную крышку, мы находим целый склад боеприпасов и снаряжения: электрический пистолет (**Lightning Gun**) и зарядное устройство к нему, 5 аптечек и 5 амулетов для сохранения игры. Как уже и говорилось ранее, не к добру такая щедрость... Миновав коридор, мы вновь встречаем Алана, который увлеченно колдует у каменных ворот. Здесь к нашим героям присоединяется неведомо откуда появившийся Эденшоу. Он пытается образумить своего хозяина и умоляет его остановить ритуал... все без толку. Сильным ударом Алан Мортон отбрасывает верного слугу и заканчивает заклинание. Ворота распахиваются и втягивают в Мир Тьмы ученого-безумца и Эдварда Карнби. Элин остается рядом с лежащим на камнях Эденшоу, который убеждает девушку в том, что ее напарник жив и нуждается в ее помощи. Не без некоторого колебания она соглашается последовать за ним в Мир Тьмы.

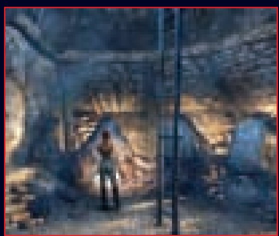
Мы добровольно заходим во врата, недавно поглотившие двух человек... и с нами не случается ровным счетом ничего страшного. Нет-нет, монстры в этом месте не повывелись, о они также время от времени будут нападать на нашу героиню. Однако, несмотря на то, что толпы хищных тварей по-прежнему бесконечны, кажется, будто основные их силы все-таки брошены на борьбу с Карнби. Элин достаются лишь «отбившиеся от стаи» твари, которых, впрочем, тоже довольно много. Как уже и говорилось ранее, нашим основным оружием здесь будет электрический пистолет, быстрый, мощный, способный в считанные секунды избавить нас от целой толпы монстров. Здесь мы всегда сможем найти для него сколько угодно «боеприпасов» — наше зарядное устройство способно перерабатывать попадающиеся то тут то там голубые кристаллы, а те, в свою очередь, буквально через несколько секунд вновь появляются из ниоткуда. Помимо пистолета самой полезной частью экипировки здесь будет карта (клавиша). Чаще всего у пещер есть только один вход и один выход, но, удирая от погони, ничего не стоит заблудиться среди причудливых поворотов. Здесь на помощь и приходит карта — сверяясь с ней, мы всегда сможем точно определить свое местоположение. Повтор вводной части закончен. Мы отправляемся по следам своего напарника.

Идем налево, спускаемся вниз по лестнице и переходим через мост. Еще одна лестница, за которой на связь с нами выходит Карнби. Жив! Подобрав светящийся голубой кристалл, мы заходим в большую пещеру с массой величественных каменных колонн. Знакомое место, не правда ли? К сожалению, мы пока не можем перебраться на другую сторону пропасти. Вместо этого мы идем к противоположному выходу и в следующей пещере поворачиваем направо. Старательно уворачиваясь от местных монстров, мы бежим к небольшому «лабиринту» в южной (по карте) части пещеры. Взбираемся на каменный выступ (клавиша), спрыгиваем вниз, бежим по проходу, за углом, взобравшись на очередной выступ, отстреливаем двух боящихся света монстров. Бежим налево и покидаем эту гостеприимную пещеру, для того чтобы полюбоваться панорамой древней индейской крепости. Спускаемся вниз по ступенькам (на нас непрерывно нападают «собаки») до тех пор, пока не оказываемся рядом с лестницей, ведущей к крепости. Карабкаемся наверх.

Наверху нас встречают еще несколько монстров, панически боящихся света. На время избавившись от них, мы поднимаемся вверх по лестнице во внутренний двор. В центре находится гигантская лестница, ведущая к Храму Богов Света. Но, поднявшись по ней наверх, мы неожиданно попадаем в унылое царство серого камня. Поднимаемся вверх по лестнице, идем направо и в конце прохода, нажав на кнопку, отодвигаем каменную плиту. Мы попадаем в зал, в центре которого находится круглая плита с семью кнопками. Каждая из них открывает секретную панель в стене, за которой скрывается изображение одного из Богов Света и каменная печать. Мы должны открыть все ниши и собрать все шесть печатей. Седьмая кнопка (она находится напротив входа) открывает проход в коридор, по которому мы пришли в этот зал. Мы возвращаемся во внутренний двор крепости и идем направо, к лесенке, закрепленной на стене небольшого здания (она также обозначена на карте). Взобравшись по ней на крышу, мы видим люк и



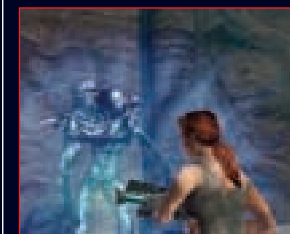
спускаемся через него внутрь дома. У стены лежат индейские кожаные фляжки. Забрав их с собой, мы разворачиваемся на 180 градусов и видим установленные за лестницей камни с изображенными на них животными. Наша задача — установить в нишу каждого из камней соответствующую печать. Действовать придется фактически наобум,



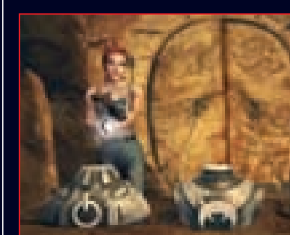
но утешает одно — ошибиться невозможно, «неправильная» печать просто не встанет в нишу. После того как все шесть печатей будут установлены на свои места, в проходе в дальнем конце комнаты появится недостающий камень в полу. Заглянув туда, мы находим каменную пирамидку и связку магических амулетов. Забрав все это с собой, мы возвращаемся на крышу здания, а оттуда — вверх по большой лестнице к Храму Богов Света (по дороге на нас попробуют напасть две «собачки», но это уже так, мелочи). Перед входом в Храм (за второй лестницей) стоит огромная статуя, а рядом с ней — небольшая каменная пирамида без верха. Установив на нее найденную недавно деталь (**Stone Pyramid**), мы удостаиваемся беседы с одним из Богов Света, устами которого говорит ожившая статуя. Пещера также преображается — теперь ее заливают яркие лучи света. Ну а на месте нашей каменной пирамидки появляется каменная же голова статуи. Забрав ее с собой, мы покидаем храм, спускаемся вниз по большой лестнице, выходим из внутреннего двора, поворачиваем налево, спускаемся по ступенькам и, отстреливая мешающихся под ногами монстров, карабкаемся вниз по лестнице на краю скалы.

Ну что ж, осталось уже немного. Спускаемся вниз по большой лестнице и заходим в пещеру, пол которой исчерчен ослепительно яркими ручейками раскаленной лавы. Здесь обитают невидимые (ну, или почти невидимые) гигантские скорпионы, с которыми нам предстоит сражаться на протяжении всего пути. Заранее догадаться об их приближении можно, во-первых, по звуку, а во-вторых, по без видимой причины скользящей по полу тени. Бежим налево и, вволю наобщавшись со скорпионами, выходим в следующую пещеру, где нас встречают появляющиеся из воздуха монстры. За этой пещерой следует мост, по которому носится целая толпа мелких тварей. Миновав мост, в следующей пещере мы зажигаем фонарик и, отпугивая лучом света местных обитателей, идем направо. Там находится светящийся источник. Наполнив водой кожаные фляги (клавиша), мы вновь сможем использовать их в качестве аптечки. В дальнем конце этой пещеры мы взбираемся на стену и затем отстреливаем трех «собак». В конце следующей пещеры мы взбираемся на каменные блоки, идем по проходу и вновь карабкаемся вверх по камням. В итоге мы останавливаемся у обрыва, откуда открывается великолепный вид под названием «побег Алана». Наш враг пробегает по мосту и спускается вниз по веревке. Скорее за ним! Мы возвращаемся к мосту, спускаемся вниз по веревке справа и бежим вперед до тех пор, пока не загоним Алана в угол. К нам присоединяется Карнби... и Обед Мортон, стараниями своего братца превратившийся в жуткого монстра. Последний хватает Алана в охапку и спрыгивает вместе с ним в провал в центре пещеры. И разумеется, Элин не может не последовать за ним. Спрыгнув вниз, она находит древнюю статуэтку орла и связку амулетов, а затем выходит на связь с Карнби. Похоже, вернуться назад тем же путем нам не удастся. Единственный вариант — последовать за братьями Мортонами в узкий пролом в стене. Спрыгиваем в дыру в полу и в следующей пещере добросовестно отбиваемся от гигантских скорпионов. Неподалеку от выхода нас ожидает сюрприз: на связь с Элин внезапно выходит Джонсон. Нельзя сказать, что она обрадовалась его появлению :)

За пещерой начинается подземная река. Делать нечего: забираемся в воду и неторопливо бредем налево, дожидаясь того момента, когда неизвестная официальной науке тварь попытается утянуть нас на дно. Подстрелив монстра, мы выбираемся из воды на противоположной стороне пещеры. Впереди еще один проход. Мы вновь общаемся с Джонсоном, затем спрыгиваем вниз и, уворачиваясь от монстров, бежим вперед по направлению ко входу в пещеру с колоннами. Здесь все осталось по-прежнему, за исключением того, что одна из колонн падает при нашем приближении, образуя своего рода мост через пропасть, и на этом мосту появляется монстроподобный Обед Мортон, с ходу объявляющий Элин своей «доченькой» и тут же без всякой логики пытающийся сожрать ее. Хорошо еще что тварь, бывшая когда-то знаменитым ученым, сохранила часть рассудка. Разум Обеда Мортона не



пускает свою новую чудовищную оболочку в погоню за девушкой. Элин достаточно отступить всего лишь на несколько шагов назад — и монстр, потеряв к ней всякий интерес, отправится на другую сторону пропасти. Вот только нам от этого ничуть не легче: чудовищная тварь по-прежнему преграждает дорогу. Можно, конечно, попытаться убить ее с помощью импульсного ружья... но с ним так много возни. Куда проще, сохранив игру, попытаться на пару секунд обездвижить противника точным выстрелом и в это время проскользнуть по мосту мимо него. От моста мы бежим налево, заходим в следующую пещеру (Обед Мортон остается стеречь мост через пропасть) и устанавливаем каменную голову статуи на алтарь перед воротами. В этот момент в пещере появляется Карнби с третьей, последней каменной



головой. После того как она будет установлена на место, ворота распахнутся и старик Эденшоу прикажет нам бежать к вертолету. Сам он остается на острове. Старому колдуну осталось выполнить свое главное предначертание — уничтожить Остров Теней. И с этой задачей он справляется блестяще. В считанные секунды рушится и уходит под землю особняк Мортонов, осыпаются подземные переходы и остров перестает существовать. Прибежище Тьмы уничтожено... но было ли оно последним? Как знать...





Сергей Дрегалин

ПРОХОЖДЕНИЕ. ЧАСТЬ 2

MECHCOMMANDER 2

ПРОХОЖДЕНИЕ *ОСНОВНОЙ* КАМПАНИИ

МИССИЯ 10. LIBERATE: GULAG

Основные задачи: ❶ Уничтожьте весь охранный комплекс (**22.000**). ❷ Уничтожьте подкрепление (**14.500**). ❸ Уничтожьте все оборонительные системы аэродрома (**22.000**). ❹ Доберитесь до точки эвакуации (**8.000**).
Вторичные задачи: a) Захватите штаб противника (**13.500**).
Максимальная сумма выплат: 80.000
Максимальный вес: 280 тонн.

После высадки внимательно изучите карту. Объекты основной и вторичной задачи находятся рядом, поэтому будем выполнять их одним махом. Поднимитесь на холм, расположенный на востоке,



уничтожьте две ракетные установки, двух роботов и сторожевую башню. Затем двигайтесь на север, избегая контакта с стационарными оборонительными орудиями.

Не торопитесь идти напролом к комплексу. Судя по регулярным взрывам, вход с юга заминирован, поэтому наиболее эффективно нападать с востока, тем более, что вы будете располагаться на возвышенности, в то время как база — в низине.

Около точки «**a**» вас будут поджидать два робота: **Zeus** и **Razorback**. Уничтожив их, готовьтесь к прибытию подкрепления, которое будет двигаться к базе с востока. Установите пару артиллерийских орудий и ждите появления дружественного эшелона (отмечен синим цветом). Подкрепление противника включает в себя три вертолета и пять мехов.

После уничтожения сил подкрепления появится новая вводная — атака комплекса в точке **3**. Почините роботов и двигайтесь к комплексу так, чтобы обойти его с запада. В первую очередь уничтожьте генератор, который снабжает энергией защитные орудия, а потом переходите в наступление. Наиболее мощным защитником комплекса является мех класса **Atlas**.

После выполнения задания отправляйтесь в точку **4**, которая является зоной эвакуации.

МИССИЯ 11. FACILITY ASSAULT: HIJACK

Основные задачи: ❶ Захватите завод давионов (**12.000**). ❷ Захватите завод стейнеров (**12.000**). ❸ Захватите штаб стейнеров (**16.000**). ❹ Доберитесь до точки эвакуации (**3.000**).
Вторичные задачи: a) Захватите хранилище ресурсов на базе давионов (**5.000**). b) Захватите пять мехов с помощью спасательной бригады (**5.000**).
Максимальная сумма выплат: 53.000
Максимальный вес: 160 тонн.

Рекомендуем взять с собой четырех роботов (все с прыжковыми двигателями: **Starslayer**, два **Sha Yu**, **Anibus**). Таким образом вы получите максимальную огневую мощь в расчете на допустимые сто шестьдесят тонн.

Чуть восточнее точки высадки находится хранилище ресурсов. Добраться до него можно только при помощи прыжковых двигателей. Около первой сенсорной башни вас ждут два тяжелых меха класса **Jagermech**, а также дальнобойные орудия. Первых необходимо уничтожить, вторые — захватить. Вторая сенсорная башня практически не охраняется, если не брать в расчет пару легких машин.

В точке «**a**» вы найдете целых пять (sic!) хранилищ ресурсов. Однако не спешите их расходовать, так как для выполнения задания «**b**» вам понадобится аккурат **50.000** единиц **resource points** (сокращенно **RPs**). Тут уж выбирайте сами, что для вас важнее — выполнение задания или полсотни **RPs**... Тем, кто избрал первый путь, необходимо пройти немного севернее и вызвать спасательную бригаду для каждого из пяти роботов, находящихся на территории комплекса (напомним, что каждый вызов обойдется в **10.000 RPs**). После этого в вашем распоряжении появится не только еще один отряд из достаточно мощных мехов, но и ремонтная мастерская (**Repair Bay**), где можно производить починку роботов.

Насколько можно судить, дополнительные мехи предусмотрены в качестве подкрепления. Однако если вы взяли с собой ту четверку, которую мы указали выше, то подкрепление вам не понадобится. Тем более, что нет смысла прокачивать «зеленых» пилотов, которые вряд ли когда-либо еще выйдут на поле брани.



Остановитесь около моста и вышлите вперед робота с ракетными установками, который уничтожит охранные орудия. Потом двигайтесь к точке **2**, заходя с севера. Уничтожьте два генератора, после чего добейте оборонительную технику.

К точке **3** заходите с западного направления. Там вас ждут роботы класса **Hollander** и **Zeus**. Уничтожив их, двигайтесь к точке **4** — зоне эвакуации. Враг вышлет подкрепление: мехов класса **Bushwacker** и **Highlander**. Учтите, что если вы выполнили дополнительное задание «**b**», то к месту эвакуации необходимо доставить ВСЕХ роботов.

МИССИЯ 12. MOBILE INTERCEPT: KILLDEER

Основные задачи: ❶ Уничтожьте первый модуль эшелона (**18.000**). ❷ Уничтожьте второй модуль эшелона (**18.000**). ❸ Уничтожьте третий модуль эшелона (**18.000**). ❹ Уничтожьте четвертый модуль эшелона (**18.000**). ❺ Доберитесь до точки эвакуации (**7.000**).
Вторичные задачи: нет
Максимальная сумма выплат: 79.000
Максимальный вес: 210 тонн.

Возьмите с собой не менее четырех роботов — в данной миссии вам потребуется достаточно мощная огневая поддержка. После высадки сразу же выберите самого быстрого робота и прикажите ему двигаться по дороге на восток. Рядом с поворотом на север находится хранилище ресурсов, охраняемое отрядом пехотинцев. Захватив здание, возвращайтесь к основным силам, после чего забирайтесь на холм, установите артиллерийское орудие (эх, хорошо бы два...) и ждите появления неприятеля.

Эшелон разделен на четыре группы и двигается по дороге: сначала с севера на юг



вдоль восточной границы карты, а затем с востока на запад. Если вы устроите засаду на холме, то получите позиционное преимущество — конвой будет идти строго по дороге и предстанет как на ладони.

В состав первого модуля эшелона входит пара разведывательных вертолетов, а также пара роботов и несколько единиц транспортных средств. Для успешного выполнения первого задания вам необходимо уничтожить абсолютно всю технику врага. Если кому-то удастся уйти, немедленно отправляйтесь в погоню.

Второй и последующий модули эшелона будут охраняться гораздо лучше. В их состав войдут не менее пяти средних или тяжелых мехов. Именно поэтому мы рекомендовали заручиться поддержкой артиллерии и взять с собой не менее четырех (а лучше пять-шесть) роботов.

После уничтожения всех модулей эшелона отправляйтесь к точке **5** — зоне эвакуации.

МИССИЯ 13. REMOTE ASSAULT: ECLIPSED

Основные задачи: ❶ Уничтожьте два транслятора (**30.000**). ❷ Захватите оружейный завод **A** (**12.000**). ❸ Захватите оружейный завод **B** (**12.000**). ❹ Захватите оружейный завод **C** (**12.000**). ❺ Уничтожьте посадочную капсулу (**20.000**). ❻ Доберитесь до точки эвакуации (**6.000**).
Вторичные задачи: нет
Максимальная сумма выплат: 92.000
Максимальный вес: 230 тонн.

Первая миссия на Луне, точнее, спутнике **Carver V**. Если не брать в расчет более унылый и однообразный пейзаж, то разницы между планетой и ее спутником нет никакой.

Выполнение миссии начинайте с четвертой и пятой задачи. Поднимитесь на возвышенность на юго-западе и двигайтесь к точке **4**. Вас встретят два тяжелых меха — неприятно, но не более того. Захватив оружейный завод **C**, отправляйтесь к точке **5**, где находится центр управления сенсорными башнями (**Sensor Control**), а также ремонтная мастерская (**Repair Bay**).



Починив мехов, отправляйтесь к точке **2**, стараясь заходить с запада. По пути вам будут встречаться небольшие блок-посты, которые включают несколько стационарных защитных орудий. Не тратьте силы на их захват, а просто уничтожайте генераторы.

Не торопитесь спускаться в кратер к противнику. Соберите свои войска на возвышенности, а затем с помощью прыжковых двигателей направьте вниз самого шустрого меха. Выманите с его помощью роботов противника и уничтожьте их, максимально используя позиционное преимущество.

К точке **3** заходите с северо-запада. Там вас встретит пехота, а также два меха класса **Jagermech** и **Enfield**. Разделавшись с охраной и захватив последний оружейный завод, отправляйтесь к точке **1**, заходя с востока. По дороге будет не лишним заглянуть в северо-восточный угол карты, так как там находится еще одна ремонтная мастерская.

Найти два объекта первого задания несложно — передатчики выполнены в виде гигантских антенн. После их уничтожения и марш-броска к точке эвакуации **6**, миссия будет успешно завершена.

МИССИЯ 14. COVERT OPS: ORBITAL



Основные задачи: ❶ Захватить здание, где произойдет встреча с тайным агентом (**2.500**). ❷ Уничтожить орбитальное орудие Альфа (**11.000**). ❸ Уничтожить орбитальное орудие Бета (**11.000**). ❹ Уничтожить орбитальное орудие Гамма (**11.000**). ❺ Уничтожить мобильное орбитальное орудие Омега (**11.000**). ❻ Добраться до точки эвакуации (**6.000**).
Вторичные задачи: a) Захватить на аэродроме центр управления сенсорами (**7.500**). b) Уничтожить цистерны с топливом на заправочной станции (**7.500**). c) Захватить базу снабжения (**7.500**). d) Уничтожить все вражеские подразделения (**15.000**).
Максимальная сумма выплат: 87.000
Максимальный вес: 75 тонн.

На семьдесят пять тонн особенно не разгуляешься — это максимум два робота. Советуем выбрать **Sha Yu** и **Hollander**, так как эта парочка весьма успешно справится со всеми заданиями предстоящей миссии.

После высадки первым делом захватите здание в точке **1**. Его охраняет всего лишь один робот класса **Razorback**, так что проблем возникнуть не должно. После этого выдвигайтесь на запад, где находится центр управления сенсорными башнями (точка «**a**») — защищают сие сооружение пара машинок класса **Harasser**. Захватите еще три блок-поста врага и отбейтесь от подкрепления: **Attack 'Copter** и **Hunter**. Около побережья вы найдете ремонтную мастерскую, услуги которой наверняка будут очень кстати.

Отправляйтесь к точке **2**, заходя с восточного направления. Идти «в лоб» нежелательно, так как в этом случае вы окажитесь очень удобной мишенью для охранных орудий. Уничтожьте робота класса **Hunchback**, после чего доберитесь до трех центров управления сторожевыми пушками и ремонтной мастерской. Враг вышлет очередное подкрепление: **2 Vedette**, **Razorback**, **Hunter**.

К точке «**c**» двигайтесь с южного направления. По пути вам должна встретиться мобильная орбитальная пушка, напоминающая гигантское самоходное орудие. Уничтожьте это чудо техники, выполнив пятое основное задание. Далее обойдите точку «**c**» вдоль северной границы так, чтобы зайти с западного направления — восточный вход защищают два мощных орудия, и контакт с ними очень нежелателен.

Выдвигайтесь к точке «**b**» с северного направления. По пути вам встретятся **2 Hetzer** и **2 Scimitar**. Уничтожив их, атакуйте две цистерны с топливом. Очень важно выдерживать солидную

дистанцию, так как сильный взрыв может повредить ваших мехов.

Возвращайтесь на север и совершите вылазку на полуостров. Сбив два вертолета-стража, уничтожьте орбитальное орудие в точке **4**. Далее перебирайтесь по любому из мостов на западный остров. Обе возможных пути (через северный и южный мост) примерно одинаковы, так что выбор за вами.

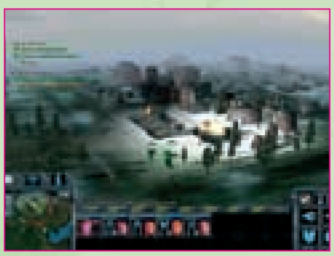
Зайдите с тыла к охранному комплексу, расположенному возле полуострова. Вас встретят **Hunter**, **Hollander**, **2 Hetzer**, **Scimitar**. Уничтожив эти силы, отыщите поблизости ремонтную мастерскую и почините мехов — им еще предстоит последний бой.

Базу в точке **3** лучше обойти с востока, поскольку в этой части она не охраняется. Поднимитесь на вершину холма (прыжковые двигатели НЕ нужны!) и уничтожьте последнее орбитальное орудие. Отбейтесь от прибывшего подкрепления (**Hunchback** и **Hetzer**) и идите к точке **6** — зоне эвакуации. Кстати, прежде чем покинуть миссию убедитесь, что вы выполнили вторичную задачу **d**, т.е. уничтожили все силы противника.

Обидно, что за такую насыщенную и сложную миссию вас наградят достаточно скромным количеством кредитов...

МИССИЯ 15. FACILITY ASSAULT: LEGION

Основные задачи: ❶ Уничтожьте все танки Легиона (**22.000**). ❷ Уничтожьте три здания промышленного комплекса (**18.000**). ❸ Доберитесь до точки эвакуации (**6.000**).



Вторичные задачи: a) Уничтожьте силовой генератор на базе снабжения (**9.500**). b) Уничтожьте два завода (**9.500**). c) Встретьтесь с секретным агентом Ляо (**9.500**).
Максимальная сумма выплат: 74.500
Максимальный вес: 320 тонн.

Допустимый тоннаж недвусмысленно намекает — берите с собой максимум роботов. Оптимально пять-шесть штук: больше не нужно, но и меньше нежелательно.

После высадки двигайтесь к точке «**c**». По пути уничтожьте несколько машин противника, после чего отыщите небольшое поселение, где находится место встречи с секретным агентом (здание **Meeting Hall**). Территорию патрулируют мехи класса **Razorback** и **Hollander**, а после контакта с агентом враг немедленно вышлет подкрепление: несколько дальнобойных ракетных установок, а также **Aerospotter** — машину, которая выдает целеуказания для авиаударов. В общем, уничтожайте эту экзотику первым делом, иначе на вас обрушится огненный дождь.

Двигайтесь к точке «**a**». По дороге захватите блок-пост с несколькими дальнобойными орудиями. Патруль территории осуществляют два робота класса **Razorback**. Найдите генератор, находящийся в некотором отдалении от поста, и уничтожьте его.

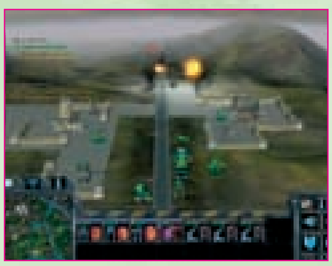
Штурм основной базы проводите с западного направления, так как южный вход очень хорошо охраняется. На территории комплекса достаточно много мехов, которые ринутся защищать танки класса **Legion**. Отходите, выманивая противника небольшими группами. Сами танки опасности не представляют, однако охотно последуют за вами. Уничтожьте их (пока не будет отмечено выполнение задания), при необходимости почините технику в находящейся рядом ремонтной мастерской (плюс хранилище ресурсов), добейте остатки сил противника и отправляйтесь к точке «**b**» — двум заводам.

Заводы неплохо охраняются, поэтому не спешите с атакой. Аккуратно уничтожьте всех мехов-стражей и после этого сравняйте с землей два здания заводов (они будут выделены красным цветом). Затем идите к точке эвакуации **3**.

МИССИЯ 16. ACQUISITION: BASE HERMES

Основные задачи: ❶ Захватите контроль над центром управления сенсорными башнями (**6.000**). ❷ Уничтожьте всех защитников базы (**13.000**). ❸ Уничтожьте подкрепление (**20.000**). ❹ Захватите штаб (**16.000**). ❺ Доберитесь до точки эвакуации (**5.000**).
Вторичные задачи: a) Захватите все центры управления орудиями базы (9.000). b) Захватите все центры управления воротами базы (9.000).
Максимальная сумма выплат: 78.000.
Максимальный вес: 320 тонн.

Как и в предыдущей миссии, ограничение на вес роботов достаточно формально. Берите пять-шесть мехов и отправляйтесь к месту боевых действий.



После высадки сразу захватите контроль над центром управления сенсорными башнями, выполнив тем самым основную задачу **1**. Территория практически не охраняется, если не считать пару легких машин.

На юге вы найдете блок-пост с несколькими защитными орудиями. Возьмите их под контроль, захватите хранилище ресурсов, поставьте одно или два артиллерийских орудия и уничтожьте первый эшелон подкрепления противника.

Вскоре враг вышлет второй эшелон. Он будет двигаться по направлению к блокпосту на западе. Захватите его, попутно получив в свое распоряжение еще одно хранилище ресурсов и ремонтную мастерскую.

Разбив подкрепление (не пропустите грузовик с ресурсами!), готовьтесь к штурму основной базы, где сосредоточены объекты двух основных и двух вторичных задач (**2**, **4**, **a**, **b**). Заходить лучше с запада, так как там база охраняется слабее всего. Против вас выступит не менее десятка-полутора мехов, в основном средних и тяжелых.

Чтобы выполнить дополнительную задачу не спешите уничтожать генераторы. Вам необходимо захватить все центры управления орудиями, а с разрушенными генераторами это сделать будет невозможно. С центрами управления воротами проще — они неуничтожимы.

После полной зачистки базы вам останется лишь добраться до точки **5** — зоны эвакуации.

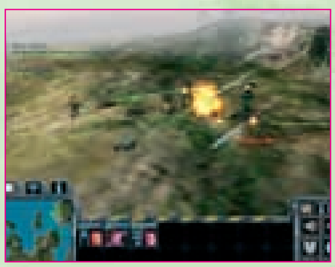
МИССИЯ 17. HONOR GUARDS

Основные задачи: ❶ Доставьте Джейсона Чо к месту встречи (**0**). ❷ Уничтожьте все войска противника (**0**).
Вторичные задачи: a) Доберитесь до базы Стейнеров (**0**).
Максимальная сумма выплат: **0**
Максимальный вес: 350 тонн.

Обратите внимание на более чем скромные суммы выплат — похоже, это игровой баг. Кстати, в этой миссии не работало и сохранение игры, после загрузки миссия автоматически заканчивалась провалом.

Первая задача уже выполнена — как только вы осуществите высадку, вас бодро порадуют сообщением о том, что агент доставлен на место. Дело за малым: отбить серию атак врага.

Первое нападение не заставит себя ждать. Неприятель ринется с северо-западного направления (**2 Zeus**, **2 Hollander**, **2 Highlander**, **Bushwacker**, **3 Razorback**). Поскольку численный и огневой перевес явно на стороне противника, немедленно отступайте на юг. За вами увяжется только часть роботов, с которой вы спокойно расправитесь (кстати, не забывайте использовать цистерны с топливом в качестве дополнительной убойной силы). Затем возвращайтесь на север и добейте остатки отряда.



База в точке «**a**» наименее защищена с тыла, т.е. с северного направления. Аккуратно подведите туда свих мехов и спровоцируйте на атаку охрану (**2 Zeus**, **Highlander**, **Bushwacker**). Захватите все центры управления орудиями и почините роботов в ремонтных мастерских.

Вскоре к вам пожалует подкрепление противника: **Cyclops** и шесть **Attack 'Copter**, а затем **2 Anibus**, **Men Shen**, **3 Catapult**, **2 Cha Yu**. Однако и союзники не будут дремать, осуществив высадку войск на северо-восточном острове. Отправляйтесь туда и встаньте около цепочки дальнобойных ракетных установок. Союзники если и не уничтожат все войска противника, то изрядно их ослабят. Действуйте под прикрытием, набирая в свой актив дополнительные регалии. Второй эшелон врага будет включать **4 Starslayer**, **3 Raven**, **2 Lao Hu**.

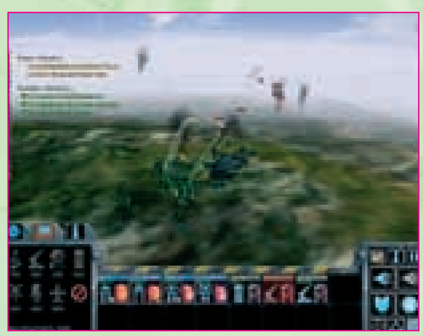
МИССИЯ 18. DEFENSIVE COUNTER: BANNIKBURG

Основные задачи: ❶ Защитите город от атак противника (**24.000**). ❷ Уничтожьте все подразделения врага (**21.000**).
Вторичные задачи: a) Захватите штаб Давионов (**17.000**). b) Захватите городской генератор (**17.000**). c) Захватите центр управления сенсорными башнями (**17.000**).
Максимальная сумма выплат: 96.000
Максимальный вес: 320 тонн.

Вам будет необходимо отбить несколько мощных атак противника, поэтому берите с собой как можно больше роботов.

После высадки отправляйтесь к точке «**a**», возле которой находится несколько вражеских мехов класса **Starslayer**, а также машинка **Partisan**. Уничтожив охрану, захватите штаб.

Двигайтесь в центральную часть карты, к городу. Уничтожьте локальную охрану (**Hetzer** и **Shootist**), а затем очистите территорию около северного моста (**2 Hollander**, **Harasser**). Около моста захватите три грузовика с ресурсами, после чего найдите ремонтную мастерскую. В центральной части города находится хранилище — не пропустите его.



Выдвигайтесь на север. Уничтожьте блокпост за мостом, после чего захватите два хранилища с ресурсами, которые расположены на северо-западе. Вернитесь к мосту и выдвигайтесь на северо-восток. Уничтожьте блок-пост, охраняемый **Airspotter**, авиаударом по цистерне с топливом.

Центр управления сенсорными башнями находится на севере карты, в точке «**c**». Охраняют его из рук вон плохо — вам будут противостоять лишь **Partisan** и пара **Harasser**.

Возвращайтесь в город. Немного восточнее точки «**b**», в пределах городской черты, находится еще одно хранилище ресурсов. Можете сразу же взорвать на-

ходящуюся рядом цистерну с топливом, так как за ней прячется вражеский мех. Городской генератор охраняют **2 Partisan**, **Starslayer** и **Harasser**.

Немного севернее расположена еще одна вражеская база с двумя мехами класса **Catapult**. Чтобы поберечь силы, нанесите по ней авиаудар.

После этого начнется самое веселое действо. Враг предпримет четыре последовательных попытки штурма города. Первая волна пойдет с северо-западного направления, вторая — с северного, третья — с северо-восточного, четвертая — вновь с северо-западного. Каждая последующая атака будет мощнее предыдущей. В финале вас ждет разборка с **2 Catapult**, **2 Hollander** и **Atlas**. Поскольку все отряды будут двигаться по дороге (либо по западной, либо по восточной), вы можете заранее подготовить западню например, заминировать дорогу и/или установить артиллерийские орудия. В любом случае дополнительная огневая поддержка будет нелишней.

После уничтожения четвертого эшелона врага, миссия будет успешно завершена.

МИССИЯ 19. MOBILE ASSAULT: MT. CHO

Основные задачи: ❶ Уничтожьте треть вражеских войск (**18.000**).
❷ Доберитесь до точки эвакуации (**4.000**).
Вторичные задачи: a) Уничтожьте две трети вражеских войск (**20.000**). b) Уничтожьте все войска противника (**28.000**). c) Захватите штаб Ляо (**18.000**). d) Уничтожьте три генератора на базе Ляо (**15.000**). e) Уничтожьте два промышленных комплекса (**15.000**). f) Уничтожьте пять бомбардировщиков (**15.000**). g) Захватите оружейный завод (**15.000**).
Максимальная сумма выплат:
148.000
Максимальный вес: 330 тонн.

Очень урожайная миссия! За полный комплект выполненных заданий вам заплатят без малого полторы сотни тысяч кредитов, что совсем не плохо. Однако для этого придется попотеть...

Выполнение основных задач не составит труда. Для этого отправляйтесь на юго-восток, уничтожьте несколько машин, а затем сравняйте с землей два промышленных комплекса, попутно выполнив задание «**e**». На территории базы находятся два меха класса **Shootist** (изначально они деактивированы и поэтому не видны на радаре), а также два меха класса **Sha Yu** из отряда подкрепления. Уничтожив охрану, захватите хранилище ресурсов.



Двигайтесь к точке «**f**». Будьте осторожны — около изгиба дороги в камнях спрятано несколько орудий. Уничтожьте их с безопасной дистанции. К западу находится небольшой блок-пост, который охраняют два робота класса **Catapult** и два **Hunchback**. Там же находится орбитальное орудие, которое, хотя и не является каким-то важным объектом, все равно подлежит уничтожению. Чтобы увеличить радиус поражения, нанесите удар по грузовикам с топливом. К востоку от дороги находится еще один блок-пост. Захватите его и возьмите под контроль находящуюся рядом сенсорную башню.

Базу в точке «**f**» обороняют **Zeus**, **2 Hollander**, **2 Airspotter**, **2** мобильных ракетных установки. После их уничтожения прибудут дополнительные войска: **2 Men Shen**, **2 Raven**. Когда и эти роботы будут уничтожены, первое основное задание будет успешно выполнено. Теоретически, вы можете в любой момент возвращаться к точке **2** и переходить к следующей миссии, но... Но ведь все еще впереди! Поэтому продолжим наш поход за славой и кредитами.

Захватив хранилище с ресурсами, двигайтесь к точке «**g**», по которой желательно нанести предварительный авиаудар (бейте в цистерны с топливом). Уничтожив основную охрану (**Anibus**, **3 Storm**, несколько очень мощных ракетных установок), захватите три грузовика с ресурсами и отбейтесь от подоспевшего подкрепления (**2 Bushwacker**, **Starslayer**).

Перебирайтесь на остров, старательно обходя зону эвакуации. За перешейком, ведущим на юго-западный остров, находится блок-пост. Захватите его и отбейтесь от **2 Sha Yu** и **2 Bushwacker**.

После этого аккуратно двигайтесь от блок-поста к блок-посту. Не пропустите хранилище ресурсов в центральной части острова, которое охраняет исполин класса **Atlas**. Не идите напролом, так как в южной части острова много роботов класса **Catapult**, который могут причинить много неприятностей. Около северного побережья острова находятся три грузовика с ресурсами, а на юге — еще одно хранилище.

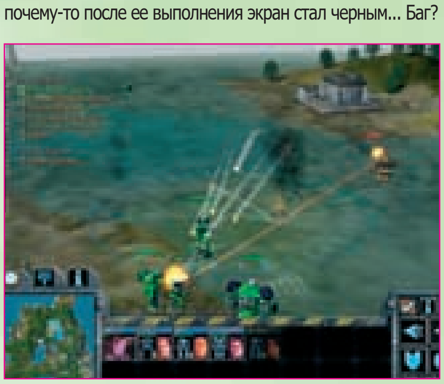
Перед штурмом базы в точке «**d**» приведите в порядок всех роботов. Вас ожидает сражение с **Hunchback**, **2 Razorback**, **Anibus**, **Catapult**, не считая самоходной техники. Зайти получится только «в лоб», поэтому позаботьтесь о предварительном уничтожении стационарных орудий (либо с помощью авиаудара, либо с помощью ракет). После уничтожения трех генераторов, расположенных в сердце базы, можете с чистой совестью возвращаться к точке **2** — абсолютно все задачи выполнены!

Если вдруг окажется незавершенной задача «**b**», направьте в разные части карты несколько сенсорных зондов. Они помогут отыскать остатки войск противника.

МИССИЯ 20. COMBAT RECOVERY: DROPSHIP

Основные задачи: ❶ Доберитесь до посадочной капсулы. ❷ Вызволите экипаж из тюрьмы. ❸ Уничтожьте орбитальное орудие. ❹ Уничтожьте мобильное орбитальное орудие **A**. ❺ Уничтожьте мобильное орбитальное орудие **B**. ❻ Доберитесь до точки эвакуации.
Вторичные задачи: а. Уничтожьте всех противников.
Максимальная сумма выплат: н/д
Максимальный вес: 320 тонн.

Увы, узнать финальный счет этой мисси нам не удалось — почему-то после ее выполнения экран стал черным... Баг?



После высадки двигайтесь на север. Навстречу вам будет двигаться небольшой отряд противника: **Zeus**. **Hollander**, **3 Attack 'Copter**. Когда вы доберетесь до точки **1** (посадочная капсула), то враг немедленно вышлет подкрепление: **3 Hunchback** и **2 Sha Yu**. Желательно поставить недалеко от капсулы артиллерийское орудие — оно пригодится не только в этом сражении, но и в следующем.

Немного севернее точки **6** расположено хранилище и **3** грузовика с ресурсами. Не пропустите их.

Вышлите одного робота к точке **2**, а основную группу оставьте около артиллерийского орудия. Уничтожьте тюремную охрану (**Vulture**, **Mad Cat**, затем подтянется подкрепление: **Shadow Cat**, **3 Harasser**) и захватите тюремное здание. Задача **2** выполнена.

Двигайтесь к точке **5**, где находится орбитальное орудие. Локальная охрана не слишком сильна: против вас выступят **4** дальнобойных ракетных установки и **2 Starslayer**.

Теперь идите к точке **4**, где находятся два грузовика с ресурсами. Захватите расположенный неподалеку блок-пост и заманите под его орудия охрану мобильного орбитального орудия **A** (**2 Highlander**, тяжелая пехота).

Обходите северное озеро по верхнему берегу и двигайтесь к точке **3**. По пути захватите блок-пост с дальнобойными орудиями. Аккуратно выманивайте противника под их огонь (мощные ракетные установки, несколько мехов класса **Anibus** и др.). На базе в точке **3** находится ремонтная мастерская, а также три грузовика с ресурсами.

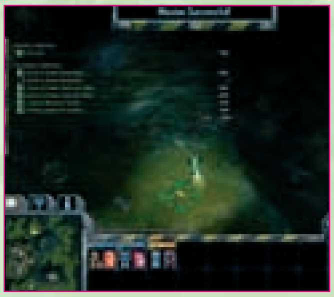
Чтобы полностью уничтожить войска противника, отправляйтесь к южной границе карты. Там вас ожидают **2 Anibus**, **2 Hollander**, **Catapult**. Когда дополнительная задача будет выполнена, возвращайтесь к капсуле. Зона эвакуации почему-то не отмечена, однако не волнуйтесь — как только вы доберетесь до капсулы, миссия будет успешно завершена.

МИССИЯ 21. NIGHT OPS. SCORPIO

Основные задачи: ❶ Доберитесь до точки эвакуации (10.000).
Вторичные задачи: a) Уничтожьте склад боеприпасов Альфа (**20.000**). b) Уничтожьте склад боеприпасов Бета (**20.000**). c) Уничтожьте генератор Альфа (**20.000**). d) Уничтожьте генератор Бета (**20.000**). e) Захватите оружейный завод (**15.000**). f) Уничтожьте промышленный комплекс (**15.000**).
Максимальная сумма выплат: 120.000
Максимальный вес: 200 тонн.

Первая миссия, в которой ограничено время на выполнение. В вашем распоряжении будет всего 18 минут, для того чтобы выполнить максимальное количество вторичных задач. Оптимальное количество роботов — три штуки.

Сразу приступайте к штурму завода на севере. Пробейте стену и, медленно



отступая, уничтожьте **6 Razorback**. Зайдите на территорию завода, уничтожьте генератор (точка «**d**») и захватите оружейный завод (точка «**e**»). Чтобы не попасть под огонь защитных орудий, к точке «**c**» двигайтесь вдоль западной границы комплекса. Удар наносите не по самому генератору, а по цистернам — это позволит вам наполовину уничтожить двух вражеских мехов (**Atlas** и **Shootist**), спрятавшихся около точки «**c**».

Штурм блок-постов «**a**» и «**b**» ведите с восточной стороны. Избегайте патруля, который курсирует по дороге, — в его состав входит много тяжелой техники. А вот сами посты охраняются не слишком хорошо (**Razorback**, **Hunchback**), главное заблаговременно выслать сенсорный зонд и убедиться в отсутствии основных сил врага.

После выполнения заданий бегите к точке эвакуации **1**. Она расположена на возвышенности, однако добраться до нее можно и без прыжковых двигателей — заходите с востока. Эвакуации произойдет как только вы окажетесь на месте; ждать окончаняе отсчета таймера не нужно.

МИССИЯ 22. BAXTER'S GAMBIT

Основные задачи: ❶ Уничтожьте элитную охрану Ляо (**30.000**). ❷ Уничтожьте дворец Ляо (**60.000**). ❸ Доберитесь до точки эвакуации (**5.000**)
Вторичные задачи: нет
Максимальная сумма выплат: 95.000
Максимальный вес: 380 тонн.

Берите с собой не менее 6 роботов, причем желательно с пилотами-асами. Хотя бы один мех должен быть с прыжковыми двигателями.

Сразу после высадки немедленно отправьте «прыгучего» робота на север базы, где находится центр управления защитными орудиями. Под их прикрытием уничтожьте первый эшелон противника, после чего захватите второй центр управления орудиями в восточной части базы. Затем выбирайтесь на открытую территорию, по пути захватив хранилище ресурсов, расположенное на северо-востоке.

Основные силы врага сосредоточены в центральной и северо-восточной части карты. Центральную базу лучше всего атаковать с севера, предварительно установив пару артиллерийских орудий. Выманивайте войска (**Lao Hu**, **Catapult**, **2 Starslayer**, **3 Men Shen**, **4 Raven**), затем уничтожьте подоспевшее подкрепление с юго-востока (**3 Anibus**). Осуществите ремонт мехов в мастерских, а также захватите три хранилища и два грузовика с ресурсами.

Уничтожьте генератор около моста при помощи авиаудара. Установите неподалеку пару артиллерийских орудий и начинайте выманивать элитные войска противника. В общей сложности вам предстоит уничтожить следующие подразделения: **4 Lao Hu**, **Catapult**, **Cyclops**, **2 Anibus**, а также **4** мощные ракетные установки. По последним желательно нанести авиаудар.

После выполнения задачи **1** самое время уничтожить дворец. Он состоит из трех блоков: центральной части и двух пристроек. Когда все они превратятся в руины, идите к точке **3** — зоне эвакуации.

МИССИЯ 23. LIBERATE: STARPORT

Основные задачи: ❶ Уничтожьте охрану космопорта (**45.000**). ❷ Уничтожьте подкрепление (**30.000**).
Вторичные задачи: a) Захватите контроль над центром управления сенсорными башнями (**15.000**). b) Уничтожьте патруль Стейнеров (**12.000**). c) Уничтожьте посадочные капсулы (**20.000**). d) Захватите мобильный штаб (**15.000**).



Максимальная сумма выплат: 137.000
Максимальный вес: 300 тонн.

После высадки идите на восток, навстречу группе противника (**4** ракетные установки, **Razorback**, **Hunchback**). Уничтожив ее, двигайтесь к точке «**b**», которая охраняется несколькими самоходными машинами. Когда патрульная группа будет нейтрализована, враг вышлет подкрепление — еще несколько самоходных машин.

На радаре будут отчетливо видны темно-синие точки — это войска сил сопротивления, ваши союзники. Они будут защищать вас от атак с западного направления, а также помогут зачистить местную территорию от подразделений противника.

Идите к точке «**a**», где находится центр управления сенсорными башнями. Его охраняют **Zeus**, **Hollander**, **Razorback**, а также несколько ракетных установок. Чтобы не попасть под перекрестный огонь, аккуратно выма-



нивайте войска противника. На территории базы, помимо центра управления сенсорными башнями, находится и ремонтная мастерская.

Двигаясь от точки «**b**» к точке «**d**», не пропустите грузовик с ресурсами.

Выполнение вторичной задачи «**d**» требует определенной аккуратности. Здесь нельзя пользоваться услугами ударной авиации и артиллерии, так как при этом может быть уничтожен мобильный штаб, и задача автоматически приобретет статус невыполнимой. Поэтому оставьте войска на некотором удалении от точки «**d**», выманите охранные войска, уничтожьте их и лишь после этого захватывайте штаб.

Аэропорт, а также три посадочных капсулы в точке «**c**» охраняются просто великолепно: **2 Atlas**, **Hollander**, **2 Bushwacker**, **Hunchback**, **Razorback**, а также еще целый ряд самоходной техники. Двигайтесь медленно, стараясь вытаскивать противника под огонь артиллерии. После полного разгрома враг вышлет подкрепление (**2 Highlander**, **Hunchback**, **Hollander**) — отряд будет двигаться с юго-западного направления.

Когда вы уничтожите все войска, миссия будет успешно завершена.

Последнюю, двадцать четвертую миссию, традиционно оставляем на самостоятельный разбор. Ограничимся только одним советом: в ней нет смысла максимально беречь пилотов — все равно после выполнения последнего задания их карьера будет завершена. Дерзайте!

СИ TACTIX

ANACHRONOX

Максим Заяц

Советы по прохождению игры

РАЙОН: Bricks/Fountain Spiral Area

Вернувшись в район **Fountain Spiral Area**, мы спускаемся вниз по спиральной платформе и сворачиваем в туннель с указателем «Музей Мистек». Напротив туннеля, ведущего к бару Роуди, открылся новый проход. Спускаемся вниз по платформе и в одном из туннелей, ведущих к Дворцу Оружия Зордо («**Zordo`s**»), встречаем того самого типа с вонючими носками. Как мы его узнаем? Ну, в общем, это несложно... Грязный такой, прихрамывающий на обе ноги мужик бомжеватого вида неожиданно легко поддается на уговоры и отдает нам один из своих носков. Ну и запах!!! Это штуковина уже буквально излучает зеленоватое свечение! Спрятав долгожданную находку в карман, мы отправляемся в музей Мистек. Для этого нам придется спуститься вниз по узкой платформе (возле второго туннеля «**Zordo`s**» она сворачивает налево) и вставить найденную в здании **#5** карточку в считывающее устройство, установленное слева от входа в музей.

РАЙОН: Bricks/Mystech Museum — Anachronox Tours Area

За стойкой нас встречает жизнерадостный смотритель музея, который предлагает Слаю (и, между прочим, своему непосредственному начальнику) целых два задания. Задание номер один: сфотографировать шесть символов Анахронокса. Задание номер два: вернуть символ, украденный из музея и установленный на вывеске **Anachronox Tours**. Деньги в результате ожидаются немалые, так что стоит потрудиться. Прежде



всего мы отправляемся заниматься любительской фотографией. Нужные нам символы (расположенный над входом в ближайший туннель, увы, не подходит) находятся в следующих районах:

** Casinox Area — на развилке над указателями «Anachronox Tours» и «Platform Area»;*
** Fountain Spiral Area — над указателями «Rowdy`s Bar» и «Zordo`s Gun Palace»;*
** Junkyard Area — над указателями «Tenements Area» и «Frank`s Flophouse»;*
** Tenements Area — над указателями «Platform Area» и «Fountain Spiral»;*
** Platform Area — на втором этаже в шахте лифта*

Каждый из символов необходимо сфотографировать целиком (управление камерой: <**F11**> — включить камеру, стрелки <**ВЛЕВО**> и <**ВПРАВО**> — выбрать кадр, стрелки <**ВВЕРХ**> и <**ВНИЗ**> — выбрать увеличение, <**ПРОБЕЛ** > — сделать снимок, <**DELETE**> — удалить кадр). Шестой, последний символ установлен на вывеске **Anachronox Tours** (**Anachronox Tours Area**). Сфотографировав его, мы заходим внутрь здания. В дальнем левом



углу зала ожидания, рядом с указателем «**Maintenance Section**», находится дверь, ведущая в служебные помещения. Заглянув туда, мы проходим мимо штабелей ящиков и открываем дверь в дальнем конце зала. Поднимаемся по решетчатой платформе, открываем дверь наверху и выходим на балкон здания **Anachronox Tours**. Подходим к вывеске. По нашей комнаде, оглянувшись по сторонам, Слай аккуратно свинчивает символ Анахронокса с вывески и затем спрыгивает вниз. После этого мы можем возвращаться в музей Мистек и получать заслуженную награду от стоящего за стойкой коротышки. За фотографии символов Анахронокса мы получаем 200 баксов и **2 Healgrease Plus**, за возвращение украденного символа — 400 баксов. После этого мы возвращаемся в заведение Роуди (проход за огромной зеленой вывеской).

РАЙОН: Bricks/Rowdy`s — Fountain Spiral Area — Platform Area

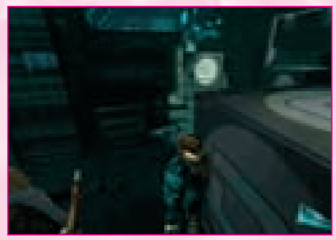
В баре нам необходимо отыскать Марину Силверо (**Marina Silvero**). Вместе со своим «товарищем по борьбе» она стоит у стола рядом с платформой, ведущей наверх, к офису частного детектива





Слая Бутса. Если мы не заложили полицейским членов движения Сопротивления, поговорить удастся в относительной тишине и безопасности. Похоже, у Марины возникли серьезные проблемы: один из ее соратников, некто Ерокан (**Yerocan**), таинственным образом исчез при выполнении важного задания. Быть может, Бутс согласится поработать немного на Сопротивление? Не бесплатно, конечно...

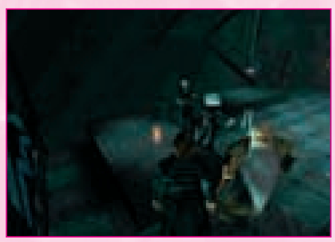
Мы покидаем заведение Роуди и вновь отправляемся к тому месту, где бродит обладатель вонючих носков. На этот раз нам нужен ближайший (правый) туннель под указателем «**Zordo`s**». Неподалеку от выхода из него стоит какой-то тип в черной куртке и коричневых штанах. Это и есть Ерокан Уорб (**Yerocan Worb**), один из активистов движения



Сопротивления. Ему посчастливилось добыть для Марины план крепости Детты (**Detta**), и он как раз направлялся в заведение Роуди, когда заметил за собой слежку. Совершенно невозможно передавать революционному руководству донельзя засекреченную информацию прямо на глазах у шпионов и полицейских. В итоге Ерокан томится в раздумьях и не знает, что же ему делать дальше. И тут появляемся мы — и охотно соглашаемся доставить послание адресату. Предупредив нас на прощание о том, что Марине грозит опасность, Ерокан отдает планы. Мы возвращаемся в бар Роуди, отдаем бумаги Марине и передаем ей на словах предостережение Уорба. В награду за выполнение этого поручения мы получаем двести баксов. Однако на этой компании можно заработать что-нибудь еще. Поговорив с напарником Марины, мрачноватым типом по имени Мардоман Ноник (**Madoman Nonick**), мы получаем задание вновь встретиться с Ероканом и возвращаемся в правый туннель под указателем «**Zordo`s**». Из разговора с Уорбом мы узнаем о том, что «пасущий» его шпион должен околачиваться где-то неподалеку. От нас требуется сфотографировать его и предъявить фотографию Уорбу для опознания. Всего и делов-то...



Ну разумеется, шпион в мире Анахронокс просто обязан выглядеть подозрительно. Именно такого типа мы встречаем в туннеле под вывеской «**Fountain**», соединяющем нижнюю и верхнюю часть главной спиральной платформы района **Fountain Spiral Area** (выходим из заведения Роуди, миновав зеленую полянку, поворачиваем налево и попадаем на спиральную платформу; справа от нас будет вывеска заведения Джека, слева — тот самый туннель). Внешне этот тип очень напоминает киношного маньяка — половину физиономии у него занимает то ли маска, то ли металлический протез. И это чудо еще имеет наглость утверждать, что дожидается свою жену! Позвольте не поверить... Сфотографировав потенциального шпиона (на это он никак не реагирует), мы возвращаемся к Ерокану.

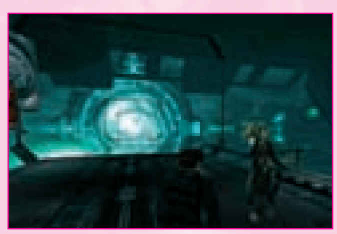


грузом мелта (**Melt**), сильнодействующего наркотика. Ну что ж, раз больше это поручить некому... Кстати, Марина послушалась дельного совета и ушла в подполье.

Курьер ожидает связника в районе **Platform Area**, на третьем уровне. Ориентируясь по указателем, мы добираемся до района Платформ и спускаемся на лифте с четвертого уровня на третий. И почему никто не предупредил нас о том, что курьер окажется негуманоидом? Но впрочем, какая разница? Подходим к странному типу, который в гордом одиночестве стоит на платформе, и заговариваем с ним. Вроде, мы были довольно вежливы — и почему же он так рассердился? Может потому, что мы попросили у него немного мелта? А что если попробовать еще разок? Бесится. И еще раз... Все, терпение у наркокурьера лопнуло, и он попытался напасть на нас. «Попытался» — потому что жалкий инопланетный слизняк загибается после первого же нашего выстрела. Что ж, можно возвращаться к Нонику. За уничтожение курьера мы получаем бывший в употреблении элемент силового щита (**Pre-Owned Shield Cell**) и, весьма вероятно, могущественного врага в лице



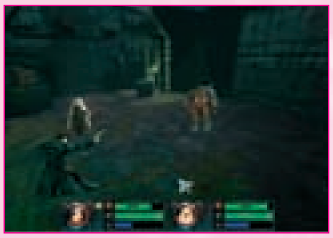
Ну да, все правильно. Получив в награду за труды **Eluder Band**, мы возвращаемся в бар Роуди и докладываем Нонику ситуацию. Окончательно уверившись в нашей лояльности, он просит Слая выполнить еще одно задание движения Сопротивления. Теперь нам предстоит перехватить наркокурьера Детты, который только что прибыл в Брикс с



Детты. Ну да нам не привыкать... Покидая заведение Роуди, стоит подойти к по-прежнему стоящей возле барной стойки Валесте и сообщить ей о плачевном состоянии ее подружки Денамо. Валеста немедленно отправится в ночлежку Фрэнка. Теперь мы сможем найти ее в комнате «**A**». Если заставить Грумпоса выплатить девушке компенсацию, она сможет купить себе протез. Но вот беда — эти 200 кровно заработанных баксов будут изъяты именно из нашего кармана. Хотя, как знать — возможно, в дальнейшем это доброе дело сослужит нам неплохую службу. Как знать... Но сейчас нам пора отправляться на поиски Эдди.

РАЙОН: Bricks/Junkyard Area

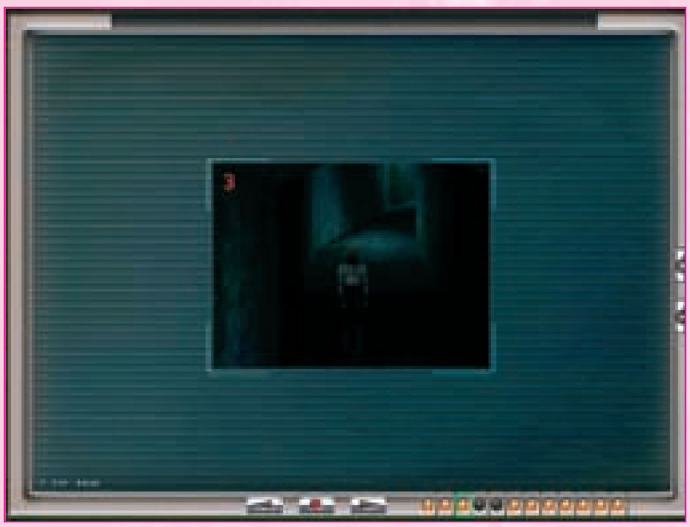
Как вы помните, грав-путь, ведущий на свалку, начинается неподалеку от заве-



дения Гхаллы (напротив двух бребуланцев, которые заказывали нам кристаллическое дерево). В самом начале этого путешествия категорически рекомендуется сохранить игру — ясно уже, что без драки обитатели свалки не пропустят нас через свою территорию. И точно — сразу на выходе из грав-пути нас уже поджидает один из уличных бандитов — б/у-шный элемент силового щита, поворачиваем налево и сталкиваемся нос к носу с очередной уличной шайкой. На этот раз нам противостоят трое бандитов — легкая добыча для таких парней как Слай с Грумпосом. Расправившись с ними, мы идем направо и вскоре встречаем еще двух бандитов в компании с одним горитом. Еще один далеко не самый сложный бой... Одержав победу, идем по направлению к ящикам и взбираемся на них по наклонной металлической платформе. Этот путь вскоре приводит нас к здоровенной трубе. Пройдя сквозь нее, мы поворачиваем направо и спускаемся вниз по платформе. Слева от нас стоят двое уличных бандитов. Сражаться с ними далеко не обязательно... но нам ведь нужны опыт и снаряжение? Проходим вперед, поднимаемся вверх по насыпи и идем направо, на следующий участок свалки.

Еще один бой — на этот раз вновь с двумя бандитами и одним горитом. Одержав победу, сворачиваем в проем в стене мусора слева и идем вперед до тех пор, пока не увидим перед собой уходящую вверх насыпь. Прежде чем подниматься по ней, пройдем вправо и заберем лежащий за ящиками TACO. После этого мы возвращаемся к насыпи и поднимаемся по ней наверх. Еще один бой — на этот раз с тремя горитами — и мы сворачиваем налево и подходим к привратнику Мупу (**Moop**). Он говорит, что к всезнающему Эдди сможет пройти только один из нас. И никаких лишних шагов и подозрительных движений!

Оставив Грумпоса у входа, мы проходим вперед и на глазах у изумленной очере-

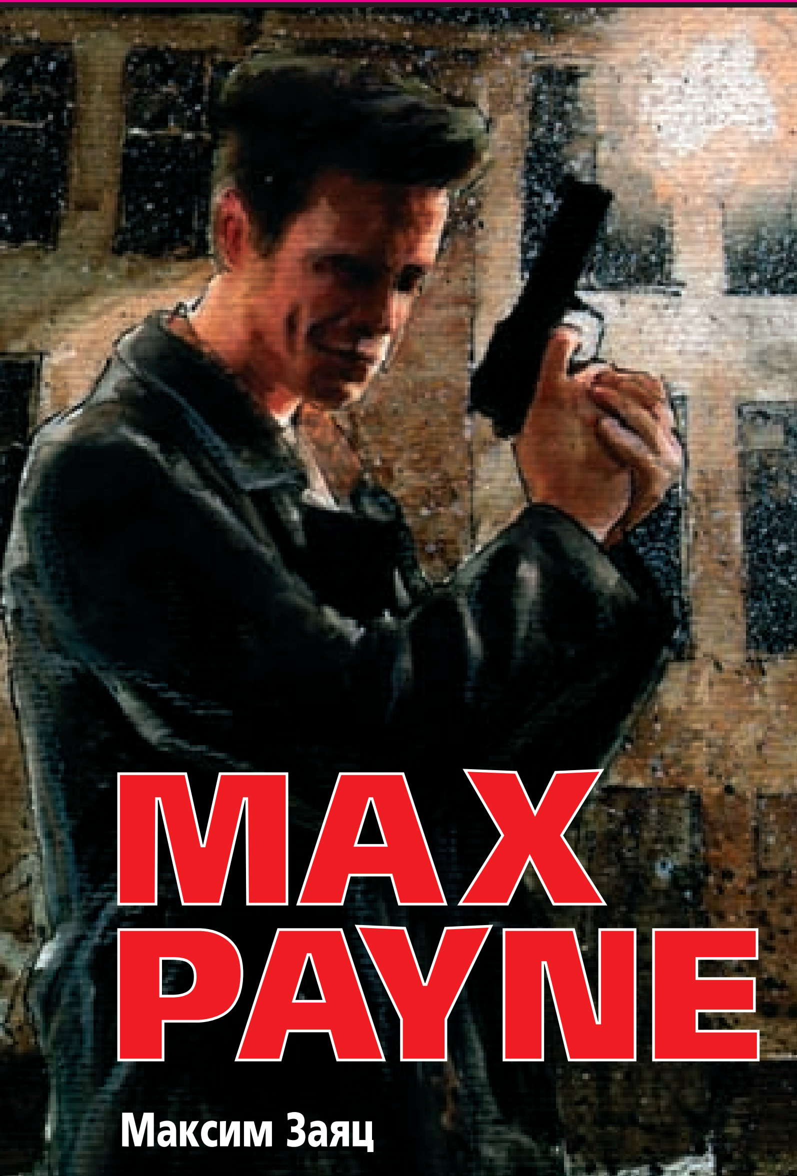


тов. Предложив Грумпосу опробовать на нем свой коронный удар посохом, мы заходим на свалку. Во время прошлого визита в это приятное местечко на развилке мы сворачивали направо и спускались вниз за симметричным кристаллическим деревом. Неисследованным, соответственно, остается теперь только левый путь. Туда мы и направимся. Проходим мимо ящика, на котором лежал



ди скармливаем маленькому мудрецу вонючий носок. После этого мыслительный процесс Эдди возвращается в нормальное русло, и он дает нам дельный совет: для того чтобы пройти мимо Стража Двери Мепхад`ина достаточно намекнуть ему, что мы кое-что знаем о его брате. По словам Эдди, даже такого намека должно хватить, чтобы Мепхад`ин выполнил любую нашу просьбу. Ну, или почти любую... Интересно, во что все-таки ухитрился вляпаться брат нашего грозного Стража? Как бы то ни было, мы возвращаемся в район Tenements Area и отправляемся ко входу в туннели Мистек.

Продолжение следует...



MAX PAYNE

Максим Заяц

Советы по прохождению игры на уровне сложности Fugitive

Tutorial

Прежде чем всерьез выступить против плохих парней, вы наверняка захотите поиграть в **Tutorial**. Оно, конечно, никому еще не мешало: инструктаж — штука полезная. Однако в ходе обучения азам стрельбы из различных видов оружия, открывания дверей и «торможения» в **Bullet Time** не стоит пропускать первый из секретов игры. Видите микроавтобус, припаркованный на главной улице напротив входа в метро? Да-да, тот самый, в котором лежит снайперская винтовка. Так вот, запрыгнув на него (сперва на капот, затем на крышу), мы можем затем легко перебраться на кондиционер, установленный на стене дома. Оттуда уже рукой подать до решетчатого балкона, с которого, между прочим, можно подняться по пожарной лестнице на третий этаж. Элегантный прыжок сквозь оконное стекло — и вот мы уже принимаем поздравления по поводу первого открытого секрета игры. Ну а внутри комнаты лежит автомат «Ингрем», обоймы к нему и две аптечки (в шкафчике на стене). Поверьте: с автоматом в руках както веселее убивать врагов...



Часть 1: The American Dream

Пролог

Это случилось три года назад. Макс Пэйн был вполне доволен жизнью: любимая жена, прекрасный дом, любимая работа — что еще нужно человеку для счастья? Настоящая американская мечта... Но мечты имеют пакостное свойство таять, исчезать, ломая размеренную жизнь. Однажды, вернувшись домой, Макс почувствовал витающий в воздухе запах опасности. В доме кто-то был... кто-то чужой. С этого момента мы подхватываем управление игрой — управление воспоминаниями Макса. Делаем несколько шагов вперед и рассматриваем таинственный знак на стене слева. В следующей комнате виднеются следы устроенного пришельцами беспорядка, а на столике слева звонит телефон. Снимаем трубку. Человек на другом конце провода не называет себя и отказывается помочь нам. Открыв шкаф у противоположной стены, мы достаем оттуда дробовик и заходим в комнату с камином. Поворачиваем налево, поднимаемся вверх по лестнице и идем направо. Внезапно распахивается дверь и оттуда навстречу Максу выбегает громила с пистолетом в руке. Один выстрел из дробовика заставляет его сложиться пополам и безвольной марионеткой рухнуть на пол. Тем временем из комнаты выбегает его напарник — тоже с пистолетом в руке. Еще один выстрел — и мы забегаем в комнату, где до этого находились бандиты. Налево, еще раз налево... Двери словно сами распахиваются перед нами. В спальне Макса поджидает еще один бандит — теперь уже последний — а на кровати лежит жена нашего главного героя. Подонки, до бровей накачанные каким-то новым наркотиком, все-таки убили ее...



Глава 1: Roscoe Street Station

С того дня прошло почти три года. Многое изменилось за это время. Стараясь отыскать поставщиков нового наркотика, Макс внедрился в одну из городских банд и долгое время работал под прикрытием. Внезапный вызов на встречу со связником был для него полной неожиданностью, но тем не менее наш главный герой сразу же отправился к назначенной точке рандеву — на станцию **Roscoe Street**. Мы подхватываем управление игрой в тот момент, когда он выходит из поезда подземки. Бежим по платформе налево — в дверь с надписью «Служебный вход» (**Personnel Only**). В коридоре за дверью на стене виднеется след от пули, а по полу тянется кровавый след. Бежим к следующей двери, распахиваем ее и видим лежащее на полу тело полицейского. Дурные предчувствия нас не обманули... Открываем шкаф и достаем оттуда патроны для пистолета, затем идем направо, по направлению к шкафчикам для одежды. Обходим шкафчики с правой стороны и открываем левую дверцу. Забрав неведомо кем спрятанные за ней патроны, мы разворачиваемся налево и подходим к стоящему у стены шкафу. В нем лежит аптечка. Забрав ее, мы возвращаемся на платформу, где нас уже поджидают двое бандитов. Расправившись с ними, сохраняем игру и поднимаемся вверх по лестнице слева. Заворачиваем за угол — и в коридоре видим еще двоих бандитов. Избавившись от них, мы проходим до конца коридора, врубаем **Bullet Time** и разворачиваемся налево для того чтобы подстрелить стоящего за решетчатыми дверями бандита. К сожалению, этот путь закрыт. Развернувшись на 180 градусов, мы спускаемся вниз по лестнице, затем поворачиваем направо и выходим на платформу. Идем налево и по дороге сохраняем игру. В первом же проходе слева нас будет поджидать отморозок с дробовиком. Дробовик — это хорошо, он нам пригодится. Подобрав выпавшую из рук убитого помповушку, мы подходим к двери в дальнем конце прохода. Увы — для того чтобы попасть в комнату управления необходимо знать код, которого у нас пока что нет. Однако решетчатая дверь слева открыта. Мы распахиваем ее и спускаемся по лестнице. Внизу поворачиваем налево и сразу же видим перед собой двух бандитов. Один из них — самый нерешительный — буквально через секунду убегает направо, второй же отступает влево и всерьез готовится пристрелить Макса. О нем необходимо позаботиться в первую очередь. После этого мы быстро разворачиваемся направо, подстреливаем двоих бандитов, мелькающих в дверном проеме, и сами забегаем туда. Идем направо, проходим мимо раненого полицейского к шкафу, который стоит в правом дальнем углу комнаты, и забираем из него две аптечки и коробку патронов для дробовика. Разворачиваемся, обходим шкафчики и открываем левую (если стоять лицом к шкафу) дверцу. За ней лежит еще одна коробка патронов. Забрав ее, мы возвращаемся на платформу **№2** (этот номер написан на каждой колонне). Пробегаем вдоль платформы и примерно на полпути сворачиваем налево в проход. Сохраняем игру. Распахнув дверь с надписью «Служебный вход», мы должны как можно быстрее подстрелить парня с ружьем, который, в свою очередь,





собирается подстрелить кого-то, стоящего справа. Благодарность спасенного нами служащего не знает границ. Но не стоит терять время. Собираем лежащие в комнате боеприпасы (правая сторона шкафчиков, дверца слева — патроны; еще одна коробка лежит в шкафу в дальнем правом (от входа) углу комнаты). Вместе со спасенным железнодорожником мы выбегаем на платформу, бежим направо и поднимаемся вверх по лестнице к закрытой двери с кодовым замком. По счастью, наш новый знакомый знает код. Он открывает дверь — и сразу же падает, сраженный бандитской пулей. Для того чтобы открыть дверь еще раз нам достаточно будет нажать кнопку на пульте (код необходимо было ввести только один раз). За дверью никого нет — бандиты благополучно ретировались в следующую комнату. Сохраняем игру. В комнате управления нас поджидают ни много ни мало четверо (!) плохих парней. Распахнув дверь, главное — не задерживаться в узком коридорчике, где мы представляем собой превосходную мишень даже для таких скверных стрелков, как наши противники. Ворвавшись в комнату управления посредством какого-нибудь хитрого акробатического прыжка, мы врубаем **Bullet Time** и методично отстреливаем всех противников. Как только с ними будет покончено, мы подлечиваем раны (буде таковым суждено случиться) и открываем дверь в ближнем правом углу комнаты. За дверью находится еще один пульт управления, на котором мы должны нажать на кнопку под номером **2**. Забрав из висящего на стене справа шкафчика четыре аптечки, мы покидаем комнату управления и возвращаемся к воротам, которые находятся рядом с дверью с кодовым замком. Вновь спустившись вниз по лестнице, мы проходим до конца платформы **№2** и останавливаемся перед дверью остановившегося поезда. Нажимаем на кнопку слева — дверь открывается — и заходим внутрь. Развернувшись направо, мы подходим к пульту и поворачиваем колесо управления. Поезд плавно набирает ход. Путешествие оказывается на удивление коротким: выбив какие-то запертые ворота, преграждавшие дальнейший путь, мы останавливаемся



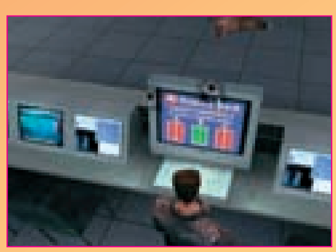
и выбираемся из поезда в туннель через переднюю дверь. Здесь также стоит сохранить игру: впереди нас поджидают еще четверо бандитов, последние на этом уровне. Расправившись с ними, мы проходим вперед по туннелю, поворачиваем налево и, поднявшись вверх по ступенькам, заходим в служебные помещения старой станции.

Глава 2: Live From the Crime Scene

Говорят, что этими помещениями не использовались с начала сороковых годов. Неудивительно, что бандиты облюбовали их для своих грязных целей. Мы подхватываем управление игрой почти сразу же после того, как Макс заходит в помещение старой станции. Бежим по проходу, сворачиваем налево, затем направо — в прыжке вылетаем из-за поворота и в замедленном режиме избавляемся от двуг негодяев, засевших за ящиками (ящики эти, кстати, отнюдь не служат надежным укрытием — один выстрел из дробовика разносит их в щепки). Подходим к двери (она находится справа от заваленного прохода), распахиваем ее и сразу же всаживаем заряд в



парня, стоящего за дверью (слева на лестнице). Его напарник дежурит за углом. Выстрел из дробовика относит его к стене, о которую он смачно ударяется затылком. Впрочем, к тому моменту это уже не должно его беспокоить. Спустившись вниз по лестницам, мы попадаем в полузатопленный туннель и бредем по воде направо, к заброшенной платформе. Там, среди ящиков, дежурят еще трое бандитов. Заблаговременно услышав их голоса (один из них даже разговаривает по телефону), мы неожиданно выпрыгиваем из туннеля и в полете разряжаем во врагов обойму дробовика. Зачистив территоию, мы взбираемся на платформу и идем к выходу. Взрыв раздается как раз в тот момент, когда мы поднимаемся по лестнице. Стены туннеля ходят ходуном, но буквально через секунду все успокаивается. Интересно, что бы это могло быть? В следующей



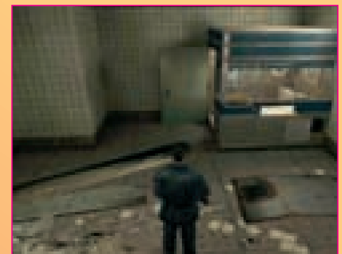
комнате под ногами у нас деловито суетятся крысы. Бежим к проходу, который находится в дальнем левом углу, по дороге сохраняя игру. Поднявшись по лестнице, наверху за ящиками мы видим еще двоих бандитов и сразу же вступаем с ними в перестрелку. После того как с врагами будет покончено, мы обходим ящики и приглядываемся к двери справа. Запертая металлическая дверь заботливо обклеена динамитными шашками. Осталось только найти детонатор и — бум! Во всяком случае именно это предлагает Макс. Напротив двери находится еще одна лестница, ведущая вниз. Там нас поджидают еще двое бандитов, не иначе как стерегущих пролом в стене в дальнем левом углу комнаты. Так вот что это был за взрыв! Заглянув в пролом, мы видим пробитую взрывной волной решетку и проходим... в банковское хранилище. Вот оно что — бандитам понадобились деньги. Кстати, за распахнутой сейфовой дверью бродят двое, нет, даже четверо отморозков. Нужно как можно быстрее избавиться от них, пока они сами не решили избавиться от нас. После того как с бандитами будет покончено, мы переходим в сле-



дующую комнату и присматриваемся к двери с кодовым замком слева. Очевидно, что код уже взломан — во всяком случае, панель замка светится зеленым светом. Сохраняем игру, подходим к двери и нажимаем кнопку на кодовой панели. За открывшейся дверью обнаруживаются еще четыре бандита — на этот раз несколько более шустрых. Перестреляв их с помощью замедленных «комбо», мы подходим к центральному пульту и, не обращая внимания на завывание сирены, забираем лежащие справа от терминала аптечки (3 штуки). У нас за спиной надрывается телефон. Снимаем трубку и беседуем с офицером нью-йоркской полиции. Продуктивного разговора не получается :) Пообщавшись с представителем власти, мы разворачиваемся и подходим к пульту. Нажатием всего одной кнопки можно поочередно открыть двери, ведущие во все три хранилища. Итак, нажимаем на



кнопку один раз и проходим в открывшуюся дверь хранилища «**C**». Там на столе лежат ценные бумаги, изучив которые мы возвращаемся к пульту и нажимаем на кнопку еще раз. Теперь открывается дверь хранилища «**A**». Внутри на столе бандиты оставили свой детонатор — как кстати! Забрав его с собой, мы в третий и последний раз подходим к пульту и нажимаем на кнопку. В результате открывается дверь хранилища «**B**» — того самого, откуда мы сюда пришли. Мы спешно покидаем место преступления и возвращаемся к заминированной двери, отстреливая по дороге троих бандитов, вновь окопавшихся за



ящиками на верхней лестничной площадке. Теперь дело за малым: устанавливаем детонатор, отбегаем от двери подальше и затем заходим в освободившийся от железной двери проем. За дверью нас ждет встреча со связным... но такой уж сегодня несчастливый день — бандиты убивают его, в то время как он разговаривает с Максом. Убийца, совершивший свое черное дело, убегает от нас вверх по лестнице, а мы даже не можем кинуться за ним в погоню — путь преграждает решетка. Впрочем, у нас и без погони проблем хватает: по лестнице, которая находится справа от выбитой взрывом двери, к Максу спешат трое бандитов. Подстрелив их, мы, прежде чем подниматься по лестнице, заглядываем в стоящий возле опустевшего дверного проема киоск и достаем из шкафчика на стене четыре аптечки. После этого мы поднимаемся вверх по лестнице напротив, сворачиваем направо, затем налево — и попадаем под огонь четверых бандитов, засевших у выхода со станции. Удобнее всего отстреливать их, неожиданно выпрыгивая из-за угла и тут же прячась обратно. Не стоит забывать о том, что один из бандитов может укрыться в киоске, стоящем у дальней стены, а второй стоять слева от входа до тех пор, пока мы не зайдем внутрь помещения. Покончив с врагами, мы заглядываем во второй киоск и, прибрав к рукам четыре аптечки из шкафчика, поворачиваем выключатель на стене. Ворота с табличкой «Выход» (справа от входа) открываются, и мы взбегаем вверх по лестницам к заснеженным городским улицам.

Продолжение следует...

СИ TACTIX

КОДЫ PC, DC, PSOne

КОДЫ PC

CONFLICT ZONE

В процессе игры нажмите клавишу [C], чтобы открыть окошко чата.
Затем нажмите клавишу <**Backspace**>. После этого введите:
WIN — выиграть миссию
MY TAYLOR IS RICH — получить 20000 очков и 100% популярности
REPLAY ALL MISSIONS — доступ ко всем миссиям

MAX PAYNE

Активация режима чит-кодов:
Запустите игру с параметром «**-developer**» (**maxpayne\maxpayne.exe -developer**).
После этого, нажатием клавиши [F12] выводите на экран консоль и печатайте коды.
Получение любого оружия и предметов:

GetBaseballbat
GetBeretta
GetBerettaDual
GetDualBeretta
GetDesertEagle
GetSawedShotgun
GetPumpShotgun
GetJackhammer
GetIngram
GetIngramDual
GetDualIngram
GetMP5
GetColtCommando
GetMolotov
GetGrenade
GetM79
GetSniper
GetHealth
GetPainkillers
GetBulletTime

КОДЫ DREAMCAST

Unreal Tournament

Пропустить уровень:
Поставьте игру на паузу и нажмите ▲, ▼, ◀, ▶, ▶, ◀.
Полный боекомплект:
Поставьте игру на паузу и нажмите ◀, ▶, ◀, ▶, ▶, ◀.
Полные лечение:
Поставьте игру на паузу и нажмите ▼, ▼, ▼, ◀, ▲, ▶.
Режим бога:
Поставьте игру на паузу и нажмите ◀, ◀, ▶, ▶, ▼, ▲.

SPIDER-MAN

Режим чит-кодов — **LEANEST**
Выбор уровня — **MME WEB**
Неуязвимость — **ADMNTIUM**
Unlimited webbing — **GLANDS**
Полное здоровье — **WEAKNESS**
Режим больших голов — **EGOTRIP**
Режим Stickman — **STICKMAN**
Режим Toon — **FUNKYTWN**
All game covers — **KIRBYFAN**
Все комиксы — **FANBOY**
Все ролики — **CINEMA**
Все персонажи из галереи — **RGSGLLRY**
Storyboard — **ROBRTSON**
Режим «Что если?» — **UATUSEES**
Костюм Symbiote Spidey — **SECRTWAR**
Костюм Spidey 2099 — **MIGUELOH**
Костюм Captain Universe — **TRISNTNL**
Костюм Spidey Unlimited — **SYNOPTIC**
Костюм Scarlet Spider — **XILRTRNS**
Костюм Amazing Bagman — **KICK ME**
Костюм Peter Parker — **MRWATSON**
Костюм Ben Reilly — **CLUBNOIR**
Быстро сменить костюм Spidey — **SM LVIII**

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Все оружие, бесконечное вооружение и аптечки:
Поверните Лару лицом строго на север, залезайте в рюкзак.
Подсветите маленькую аптечку
и нажимайте:
L, ▲, **X**, ▲, **R**, **Y**.

UEFA DREAM SOCCER

Получить доступ к стадионам 1, 2, 5 и 11:
Находясь в меню (**Arcade Mode**), нажмите **B**, ▲, **Y**, ◀, **A**, ▶, ▼.
Получить доступ к стадионам 3, 7, 10 и 15:
Находясь в меню (**Arcade Mode**), нажмите **B**, **A**, ◀, ◀, **Start**, **B**, **A**, ◀, ◀, **Start**.
Получить доступ к стадионам 8, 13 и 16:
Находясь в меню (**Arcade Mode**), нажмите **B**, **A**, ▶, **Start**, **B**, **A**, ▶, **Start**.
Команды, состоящие из одних звезд:
Находясь в меню (**Arcade Mode**), нажмите **Start**, **A**, **Y**, ▲, ▶, **B**, **A**, ▼.
Команды Silicon Dream:
Находясь в меню (**Arcade Mode**), нажмите **Y**, **A**, **B**, **B**, **A**, ▼, **A**, **B**, **B**, **A**, ▼, ▲.
Маленькие игроки:
Находясь в меню (**Arcade Mode**), нажмите ▼, ▲, ◀, ◀, **A**, ▶, ▼, **Start**.

WACKY RACES

Все трассы и боссы — **WACKYGIVEAWAY**
Все автомобили — **WACKYSPOILERS**
Все возможности автомобилей — **BARGAIN-BASEMENT**
Трудный режим — **CRACKEDNAILS**

КОДЫ PSOne

Digimon World: Digital Card Battle

HP Fever без проблем
В начале игры выберите **Armadillomon** в качестве компаньона. Когда вы получите **Digi-Egg of Knowledge** и у вас будет **HP Boost +100 Digi-Part**, вылечите **Digmon'a** на **200 HP**, и вы получите **HP Fever (1110)**.
Veemon
Выберите **Veemon** в качестве партнера, если вы новичок в игре. Он имеет три **Digi-Eggs**, по сравнению с двумя у **Hawkmon'a** и **Armadillomon'a**.
Сильнейшая карта
Сильнейшая карта — это **Omegamon**. На спине у **Omegamon'a** есть целых два больших орудия.
Наиболее мощная карта
Самая мощная карта в игре — **Level Mega**.

WDL: WarJetz

Для получения соответствующей функции введите следующие слова в качестве кодов:
Все коды — «**TWLVCHTS**»
Супер-коды — «**ZTJRWLDW**»
Неуязвимость — «**MRCHBB**»
Уменьшить повреждения — «**CHNKY**»
Супер-броня — «**FLYNGTNK**»
Все оружие — «**NFCH**»
Бесплатный боекомплект — «**SPW**»
Все самолеты — «**SHWRM**»
Быстрые самолеты — «**STBLT**»
Дополнительные деньги — «**WRCHST**»
Двойные деньги — «**KCHNG**»
Отключить WDL Tax — «**SWSSBNK**»
Бесконечный power-up — «**GVTBCK**»
Бесплатный EMC — «**SMKTRL**»
Bomb ball — «**BMBBLL**»
Оружие Bomb ball — «**CDDDHLR**»
Bomb ball Opus — «**QPVS**»
Большие пушки — «**PNFL**»
Огромные пушки — «**QDDMG**»
Быстрые выстрелы — «**ZPPY**»
Двойной выстрел — «**TWFRN**»
Вращающиеся выстрелы — «**SPNNY**»
«Ядерка» — «**FTMN**»
Повелитель — «**CRNFX**»
Hover mode — «**SKTCHY**».
Mega convoy — «**NPRBLM**»
Режим вампира — «**SLRP**»
Все видеоролики — «**DVD**» или «**GRTD**»
Режим призрака — «**SNKY**»
Режим Top Gun — «**TPGN**»

World's Scariest Police Chases

Cheat mode
На экране заставки нажмите ◀, ▶, L1, R1, ○, □, R2, L2. Если вы ввели код правильно, то услышите звук. Все оружие в режиме «**free patrol**» и все опции «**bonus item**» меню будут открыты
Выбор уровня
На экране заставки нажмите ▼, ▲, ◀, ▶, ✕, △, ○, □. Если вы ввели код правильно, то услышите звук.
All starting locations in patrol mode
На экране заставки нажмите ▼, ▲, L2, L1, ✕, △, R2, R1. Если вы ввели код правильно, то услышите звук.

Vanishing Point

Финальные призы
Займите первое место в турнире, чтобы открыть дополнительные игровые опции, видеоролики, галерею и все машины.

The Mummy

Все оружие
Нажмите на паузу и выберите «**Quit**». На следующем экране нажмите «**Replay Level**» и «**Bonus Game Modes**». Теперь наберите комбинацию: ○, □, ○, ✕(2), △(2), □.
Призовой уровень «Каир»
Нажмите на паузу и выберите «**Quit**». На следующем экране нажмите «**Replay Level**» и «**Bonus Game Modes**». Теперь наберите комбинацию: △, ✕, △, ○, □, △, ○, ✕.
Бесконечный боезапас
Нажмите на паузу и выберите «**Quit**». На следующем экране нажмите «**Replay Level**» и «**Bonus Game Modes**». Теперь наберите комбинацию: ✕, △, ✕, □, ○, △, □, △.
Бесконечные жизни
Нажмите на паузу и выберите «**Quit**». На следующем экране нажмите «**Replay Level**» и «**Bonus Game Modes**». Теперь наберите комбинацию: ○(2), △, ○, ✕, □(2), ✕.
Неуязвимость
Нажмите на паузу и выберите «**Quit**». На следующем экране нажмите «**Replay Level**» и «**Bonus Game Modes**». Теперь наберите комбинацию: △, ✕, ○(2), □, ✕, △, □.
Все коды
Успешно завершите игру
с не менее чем 78%.



Вспомнил я тут недавно далекое время, когда на форумах сайта (game)land десятки читателей обсуждали статьи в «Стране Игр». Авторам доставалось так, что... что они начинали писать лучше. Сейчас жалкие споры о субъективности и мнимой борьбе компьютеров и приставок оказываются отголоском великих флеймов, жарких дискуссий, острейших комментариев... Впрочем, что-то уцелело и до настоящих времен. Доказательством тому служит первое письмо в настоящем выпуске «Обратной Связи»:

magazine@gameland.ru

Здравствуйте, уважаемая редакция!
Довольно долго с переменными чувствами, но постоянно читаю ваш журнал. Однако пишу я вам не для того, чтобы похвалить или покритиковать. В целом вас и хвалят, и критикуют предостаточно и вы, соответственно, адекватно на это реагируйте. Я хочу обратиться ко всем авторам «Страны», ну даже не знаю, с просьбой что ли... Суть вот в чем. Вы когда-нибудь задумывались (я знаю, что обязательно задумывались), чем впечатляет, скажем, хорошая книга, и чем она запоминается? Понятно, что сюжетом, стилем изложения и, конечно, главным героем. Читая книгу, ты переживаешь за него, сочувствуешь или радуешься, короче, испытываешь довольно богатую гамму чувств...
К чему я все это? А вот к чему. Я, вообще, очень люблю ХОРОШИЕ компьютерные игры разных жанров. И интересуюсь всем, что так или иначе с этой тематикой связано. И общение с другими геймерами и геймершами натолкнуло меня на интересные, как мне кажется, мысли. Каждый человек проходит игру сугубо индивидуально. Я имею в виду само отношение к игре и игровому процессу. Люди впечатлительные и эмоциональные испытывают массу ощущений, связанных с игровыми персонажами. Другие проходят игру как-то технократически, не сосредотачиваясь на чепухе вроде личности главного героя. Одна моя знакомая, играя в Tomb Raider, частенько серьезно огорчалась, очень переживая, когда главная героиня, беззаветно доверяя игроку, глупо погибала в неразгаданной вовремя ловушке. В то же время другой человек заставлял Лару прыгать вниз головой в пустой бассейн и с хохотом наблюдал, как несчастная девица с хрустом ломала себе шейные позвонки и не только. Я и сам по себе заметил, что во многих играх я, к примеру, начинаю относится к главному герою или героине чуть больше, чем к просто виртуальному персонажу. Так, в No One Live Forever я переживал ничуть не меньше самой Арчер, когда из-за ее нерешительности погиб напарник, хотя и был он большим снобом. А после того, как прошел еще первый Unreal, меня охватило чувство такой глубокой всезатопляющей безысходности, что на какое-то мгновение мне показалось, что это я сам оказался на борту лишенного топлива челнока. И это после стольких мытарств и когда спасение было так близко. Иные знакомые обсуждают только техническую сторону вопроса: движок, оружие, противников, дизайн уровней, в лучшем случае. Так вот. Уважаемые авторы, возможно, я не прав, (в этом случае сразу приношу всем свои извинения) но мне кажется, что время от времени, оценивая ту или иную игру, вы неправомерно смешивайте технические недостатки проекта с его эмоциональным подтекстом. Я понимаю причины для подобных приемов, но все же... Пожалуйста, не надо так делать! Можно, конечно, от этого отмахнуться. Однако поверьте, этим вы довольно сильно обижайте всю ту часть игроков, которые в силу своих черт характера и личности больше подвержены сентиментальным эмоциям. Ну, в самом деле, если Core Design криво спроектировала уровни и не уделила должного внимания достойным загадкам и в очередной раз подсунула игрокам косметически подретушированный движок, то Лара и ее пятая точка здесь ни при чем. Все-таки иногда бывает чуточку обидно, когда над персонажем, с которым ты бок о бок прошел огонь, воду и медные трубы и берег ее или его, как родную дочь или сына, так издеваются. Надо чтить ветеранов. Тем более, что они могут еще вернуться. Не стоит затрагивать в публикациях личностное отношение к игре той или иной категории игроков. Примером может послужить обзор Tomb Raider V Дмитрия Эстрина, а именно его фраза: «Представляю себе, как фанаты Tomb Raider, заскрежетав зубами от злости, спросят меня...» Как вы думаете, Дмитрий, что сделали вышеупомянутые фанаты, прочитав данную фразу? Правильно. Заскрежетали зубами от злости, и, может быть, даже не дочитали статью до конца. И не потому, что обзор был необъективен, как раз наоборот, а потому, что Вы коснулись их личностного отношения к игре, хотя никакой реальной необходимости в этом не было. А удержись Вы от подобных заявлений и многие, прочитав Ваш обзор, поняли бы, как подло подставила их Core Design вкупе с Eidos. Я помню в разгар дебатов на тему противостояния 3D-шутеров в журнале была исключительно изящная дипломатичная статья, проводящая аналогию между поклонником Quake, Unreal и Doom. Я прочитал ее с огромным удовольствием. К моему величайшему сожалению не могу в данный момент припомнить автора, но если понятно, о чем идет речь, то я хочу от всей души поблагодарить этого автора и всех авторов, которые подобным образом относятся к самолюбию игроков и их личностному отношению к играм. Перед тем, как изложить вам все это, я разговаривал со всеми своими знакомыми и друзьями. Многие подтвердили, что мои слова не лишены оснований. Некоторые посчитали данный вопрос некритичным. Но я собирался вам все это сказать еще с давних пор. Ну, вот и сказал. Меня не оставляет ощущение, что данная проблема выглядит несколько наигранно-наивной, но где-то в глубине души я уверен, что у многих читателей Страны Игр хоть раз возникало подобное чувство. А мне очень хотелось бы, чтобы мы, читатели и геймеры, никогда не испытывали на вас даже легкой обиды. Или, во всяком случае, испытывали ее как можно реже. Еще раз повторюсь, не расценивайте все вышесказанное как злобную критику. Это просьба. И не более того. Удачи и успехов вам в вашей работе. Жду новых номеров журнала.
Ваш постоянный читатель, Сергей.
P.S. Я не фанат Tomb Raider, равно как и любой другой игры и вообще считаю, что фанатизм потенциально и кинетически опасен для здоровья. Речь идет о вопросе в целом и на будущее.

С большим интересом прочитал сие письмо. Не знаю, стоит ли оправдываться. Наверное, все же стоит. Вообще говоря, у каждой даже самой никудышной игры существует некоторое количество поклонников. Очевидно, что эти поклонники будут недовольны оценкой игры, если она не совпадает с их мнением. Tomb Raider V отличается тем, что у этого продукта существует огромное количество поклонников, при том, что достоинства можно пересчитать по пальцам одной руки. Я достаточно тща-

тельно изучил игру перед обзором. Пришел к соответствующему выводу (разница между личностным отношением и выводом существует серьезная, надеюсь, ты с этим согласишься). При этом я прекрасно знал, что вывод этот не устроит сотни наших читателей. Но... жизнь такая. Что касается фанатов, то сих людей я никогда не понимал, и, как видно из твоего постскриптума, Сергей, ты — тоже.

Привет Дмитрий! Ну, как жизнь? Как работа? Вижу, вам скучать не приходится. Ладно, ближе к делу. В этом письме, я коснусь наболевшего вопроса PC против консоли. А подвигло меня написать вам письмо, вчерашнее происшествие. Выхожу я на улицу, а там ребятня (лет 12) обсуждает вопрос. Что лучше, компьютер или приставка. Я решил не вмешиваться (я-то знаю, PC лучше). Но, проходя мимо, услышал. «Цивилизация ни что, по сравнению с Марио. Меня тут же захлестнула волна гнева. Разве можно сравнивать старушку Цивилизацию с этим недоноском Марио!!! Глаза мои налились кровью, пальцы сжались в кулаки. Что бы не сорвать мою злобу на оскорбителя, я медленно пошел домой. И решил высказать свое мнение в этом письме. Так вот мое мнение: ВСЕ ПРИСТАВКИ СО СВОИМИ ТУПЫМИ ИГРАМИ — ПОЛНЫЙ ОТСТОЙ!!!! Я думаю все читатели журнала со мной согласятся(ну почти все). Скажите, какие хорошие игры есть на консолях? Что? WarCraft2? Да! Вы несомненно правы — это шедевр. НО, сначала военное ремесло появилась на PC, а только через год вышла на соньке. Да, я согласен. Гран туризмо хорошая игра, но это скорей исключение, чем правило. И вообще, что может консоль, кроме игр? НИ-ЧЕ-ГО!!! Конечно! Dreamcast имеет выход в и-нет. Но что в нем делать без клавы? Программы скачивать — не получится, чатится — не удобно. А еще этот Майкрософт, со своей икс-коробочкой. Куда он лезет? На что рассчитывает? Получится как с PS2. Сначала все будет путем, товар пойдет на «Ура». Но это не надолго. Потом про X-BOX все забудут, и сядут за мониторы PC, возьмут в руку мышку, включат колонки. Все пойдет по-прежнему. В общем, будущее за Электронной вычислительной машиной. И ни какой X-BOX или GAME CUBE не пошатнут их лидерство. Ща возьму кирпич и пойду громить ближайший официальный магазин Sony PlayStation;)
P.S. PC — is forever!!!
P.P.S. Дмитрий, а какое ваше мнение о соперничестве компьютеров и консолей?
С уважением,
diablo mailto:diablo@pip.ru

Полагаю, отвечать мне стоит лишь на второй постскриптум. Так вот, я считаю, что соперничества (по крайней мере, такого, которое ты себе представляешь) не существует. Существует зато глупость и неразборчивость отдельных товарищей, которые готовы сутками выкрикивать бессмысленные лозунги, вместо того, чтобы тщательно и беспристрастно изучить предмет обсуждения.

Здравствуй СИ! Пишет тебе твой постоянный читатель, который не вполне доволен авторами(Борисом Романовым :)) Как вы уже поняли, в моем письме будет критика. За все время выставления оценок по новой системе, я заметил, что Борис Романов очень недоволен всеми играми на PC, в то время как приставочные игры (в особенности Dreamcast'овские) получают оценки повыше. Как может человек, переиграв все пикачи, тамагочи и сейлор мун'ы ставить оценку Black & White'у? Если судить по старой системе, то B&W получил бы 10, а выходит, что революция в мире игр получает оценку меньше чем попсовый СИМС. А, может, сравним B&W с Indiana Jones: Incredible Machine, который получил такую же оценку? И не надо отмазываться, что тогда была другая система оценок, Шенмуе получил 40, по новой. Это расизм какой-то!!!!!
Как же надо ненавидеть ПК! Да вы, родимый Эстрин, посмотрите сами номер 18(75) Сентябрь 2000. Гляньте, как Романов оценивает приставочные игры! И не мог бы он показать оценку B&W по старой системе, это ж где ему удалось снизить столько баллов? Не в графе Originality случайно? Я еще до обзора опасался, что Борис все испортит. Нет, ну, я согласен с другими оценками, но не ожидал увидеть 8, и надеюсь мне не надо упоминать все отстойные игры получившие 8. Наверное, мы сравним «одну из 7 игр, которая изменит мир» с каким нибудь Пойнт Бланк 3(а вот этой игре надо еще умудриться поставить 8, наверное за тот самый Originality все 8 и получила).
Знаю, что вы все встанете за него горой, но это дела не меняет. До этого я вам письма не писал, т.к. претензий никаких не было: не обращал внимания на плохую бумагу, маленький плакат, тормозящий диск, на юмор Назарова, но когда в наглую(по другому сказать нельзя) опускают PC и превозносят приставки, то этого я выдержать не смог. Не хватает злости! Еще пара таких авторов, и «Страна Игр» превратится в «Страну Японских Игр», а я застрелюсь!!! :))
А теперь перейдем к вопросикам(если вы не обиделись на вышесказанное):
1) Когда выйдет Team Fortress 2, Decay?
2) Какие сейчас есть хорошие авиасимы?
3) Чем сейчас занимается Lionhead Studios?
PS: Ну, и напоследок маленькая просьба, сделайте плакат Black & White.
Коля Зырянов a.k.a k01an ze Bastard.
tr4ffik@ok.kz

Я уже как-то говорил, в чем смысл системы оценок. Есть четыре, не побоюсь этого слова, специалиста. У каждого из них принципиально разные вкусы. Каждый из них ставит субъективную оценку. В результате получается объективная итоговая оценка. По крайней мере, по идее. Если вы по какой-то причине Романову не доверяете, можете посмотреть на оценки других авторов.
1. Team Fortress 2 предположительно выйдет 29 января 2002 года, про Decay ничего не известно.
2. Можем порекомендовать Flanker 2.5, а также подождать «Ил2 Штурмовик» и Microsoft Flight Simulator 2002.
3. Работает над Project Ego.

Прочитал вашу статью «Игровые платформы XXI века». Очень понравилось, обзор действительно глубокий и, главное, очень интересный. Однако возникли и вопросы.
Не исключено, что сравнивать PC и приставки (вещи, конечно, совершенно разные) вам пришлось в угоду общественности. Но, тем не менее, почему тогда в графе стоимость у PC с вашей конфигурацией и вашей же производительностью фигурирует цифра «от 1000$»? За 1000$ через полгода можно будет получить компьютер с теоретической производительностью как минимум 90 миллионов полигонов в секунду. И это не эпатажное преувеличение — это объективный анализ. Ах да, в стоимость машины я не включил монитор. Почему? Но ведь вы не стали включать в стоимость Cube еще и недетский HDTV.
Вообще же не стоит впредь сравнивать подобные вещи. Приставка и так всегда будет лучше PC в плане игр — она же для этого сделана.
Michel Khorpiakov

Комментарии к этому письму принадлежат перу автора статьи «Игровые платформы XXI века»: «Производительность компьютеров ближайшего будущего (читай — осени), разумеется, возрастет. Писком моды, скорее всего, станут системы на базе Pentium 4. Впрочем, в реальных играх серьезного прироста это не даст. Не секрет, что сегодня как полигонная, так и «кадровая» производительность зависит больше от 3D-чипсета, нежели от центрального процессора. А на смену GeForce 3 NVidia пока ничего не готовит. Так что PC пока будет «сидеть» на GeForce'овских 35 миллионах полигонов.»

Здравствуй глубоко уважаемая редакция «Стран Игр»!!!
Пишу я вам как это ни странно первый раз, хотя я ваш читатель с очень сейчас далёкого 96 года пропустил всего один номер (за февраль 96).А вдохновило меня написать вам письмо просмотр видео роликов и чтение статей в вашем журнале, таких классных и ожидаемых практически всеми игроманами со всего мира, таких игр как: Soldier Of Fortune 2, Duke Nukem Forever, Doom 3, Unreal 2, Max Payne и.т.д. . Продолжать я ещё мог бы очень и очень долго. Вы наверное заметили, что большинство приведённых мною примеров это игры жанра FSP,ответ просто я ярый поклонник этого жанра. Увидев ролики Duke Nukem Forever , Max Payne, Return Castle To Wolfenstein, был просто в шоке от увиденного (в хорошем смысле) просто слов нет . Вот уж это действительно прорыв в жанре. С первых статей об этих играх я сразу понял что это будет 100% хиты, надеюсь моя интуиция меня не подведёт. А теперь мои вопросы:
1) В интернете я прочитал такую информацию, что на каком-то чемпионате будет продемонстрирована демо версия игры Doom 3 , что вы на это скажете?
2) Что известно об продолжении игры?
3) Что можете сказать нового об игре Prey? .
С большим нетерпением жду вашего ответа, удачи и ещё большего процветания дорогой мне журнал «Страна Игр».
С очень большим уважением
всегда ваш читатель Серёга !
mailto:commandos@rambler.ru

1. Демо-версия Doom 3 будет демонстрироваться на чемпионате Quakecon. К тому времени, когда журнал окажется в ваших руках, впечатления очевидцев должны получить самое широкое распространение.
2. Откровенно говоря, я не понял, о продолжении какой игры идет речь...
3. Да, в общем, ничего. Проект фактически уже давно отменен, о его возрождении ничего неизвестно.
Интересное мнение, кстати, пришло от другого Сереги...

Здравствуй, журнал «Страна Игр» и все те, кто этот журнал создаёт! Меня зовут Серёгин Сергей Сергеевич. Мне 16 лет. Живу в Ялте. Покупаю не каждый ваш номер, а так, по возможности. Недостающие номера беру почитать у друзей. Журнал у вас, безусловно, хороший. Но есть (как мне кажется) один недостаток. Вы очень несерьёзно относитесь к статьям про спортивные симуляторы. Очень часто приходится читать фразы типа «...какие могут быть новации в футболе? Мяч круглый, поле квадратное...» или «...баскетбол как баскетбол. Два кольца и мяч...». Такое мог написать только человек, который не любит спорт и, вместе с ним, спортивные симуляторы. Однако, напомню ВАМ, товарищи, что «Спорт есть мир!!!». Ведь тоже, что вы написали про спортивные игры, можно сказать и о других играх: «Что нового может быть в шутерах: коридоры длинные, пулемёт большой, монстры страшные...» или «RPG как RPG: ходишь, бродишь, собираешь, разговариваешь...». Ну вот, со спортивными симуляторами разобрались. Ещё хотелось бы, чтобы ВЫ побольше писали про квесты и просто прикольные игры от русских и украинских производителей. Извините, если обидел ВАС своими замечаниями, но, по-моему, критика гораздо ценней похвал, ибо именно она позволяет вашему журналу становиться ещё краше!

Сергей Сергеевич Серёгин (пишите мне по адресу:sss@yalta.iuf.net).
P.S.: Вы так много хорошего написали про Diablo-2. Скажите, вам и вправду нравится эта мрачная игра???

Разумеется, Сергей Сергеевич Серегин во многом прав. Прохладно относиться к спортивным симуляторам никак нельзя. С другой стороны, серьезные изменения в этом жанре происходят крайне редко, и, видимо, по этой причине, авторам из номера в номер приходится заниматься самокопированием. Если сравнить спортивные симуляторы и, например, 3D-action'ы, то придется сделать справедливый вывод, опровергающий часть твоих, Сергей, утверждений. Что касается Diablo 2, то лично мне игра не нравится. И совсем не потому что она мрачная.

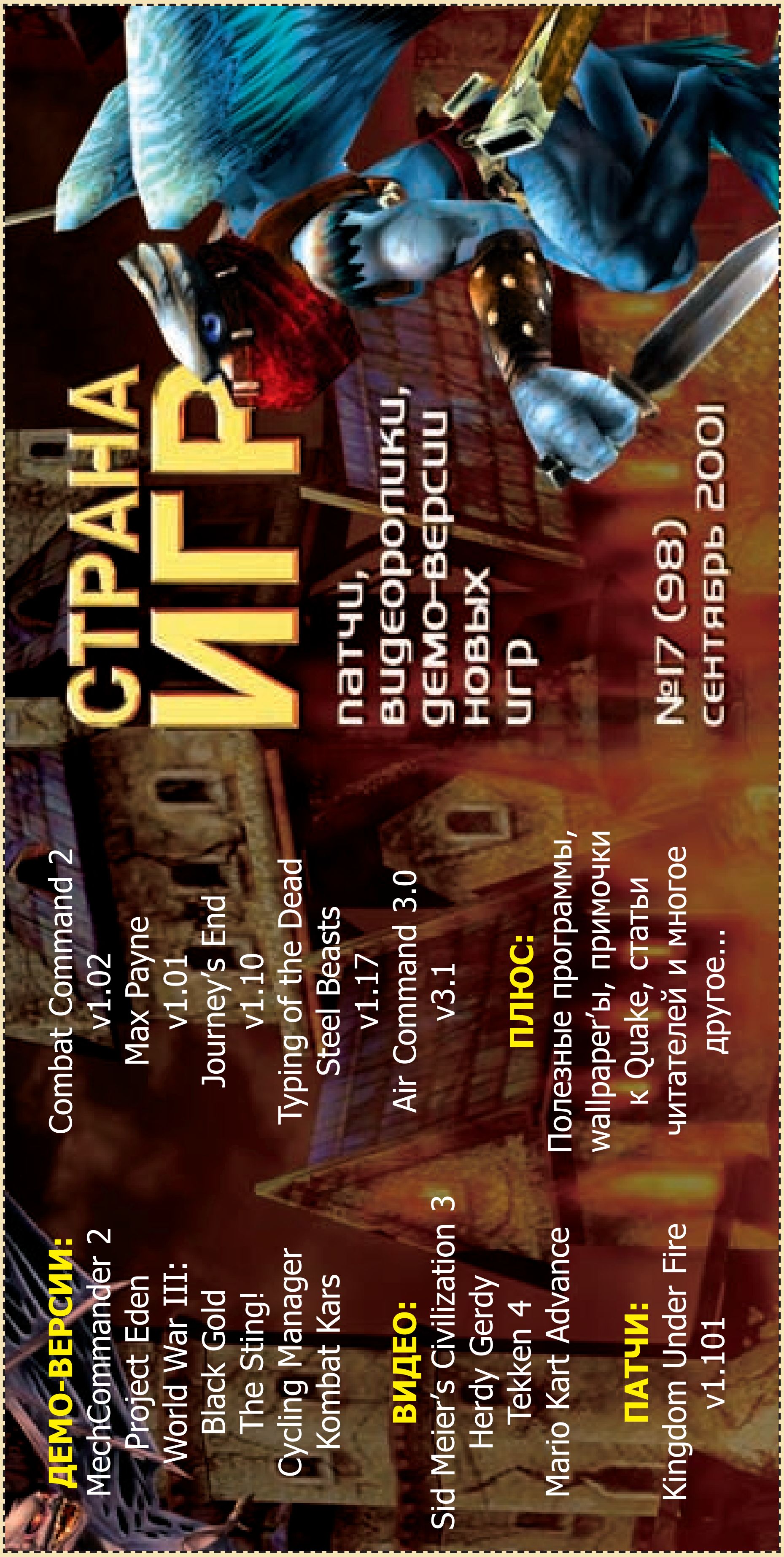
Продолжают приходить весьма интересные письма. А я, соответственно, продолжаю вас ими баловать. Вот, например:

Где НАЗАРОВ?
Anton M

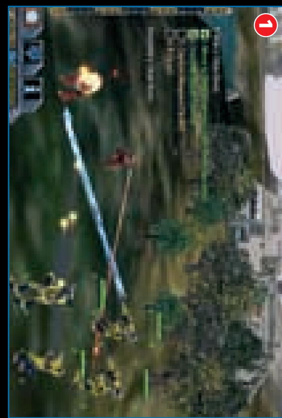
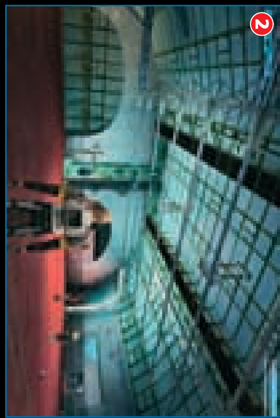
В этом письме, состоящем из одного-единственного вполне однозначного вопроса метафизически содержится и вполне однозначный ответ. Хотя, возможно, это и не вопрос, а так... Крик души.

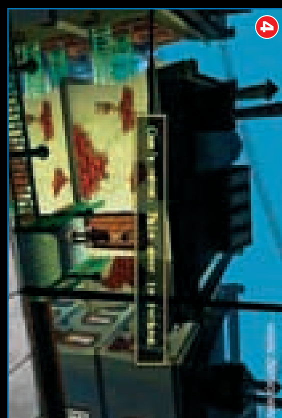
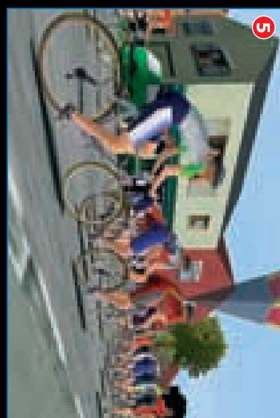
Привет всем тем, кто дарит миру «Страну Игр». Ребята, у меня вновь к вам вопрос, на этот раз чисто игровой и, наверняка, возникший не только у меня.
Я думаю, вы уже приметили вышедшие хитовый проект MechComander 2, и, скорее всего, активно в него играете или пытаетесь играть. Именно с этим «или» и связан мой вопрос.
В общем, не создалось ли у вас впечатления, что весь этот MechComander 2(version 1.0) насквозь пробагован, сыр, недоработан, т.е. сделан по всем традициям Microsoft?
Лично у меня игра в 50% случаев тихо виснет где-то в начале миссии, в других же 50% выдаёт вежливое сообщение о неустранимой ошибке с предложением отослать описание этой ошибки лично сотрудникам Microsoft`а. Тесты компьютера на других играх не дали результатов, пройденный мною за два дня Max Payne работает как часы... Так в чём же дело?
Если вы столкнулись с такими же трудностями, то не подскажете ли, как с ними бороться? Где взять патч и есть ли он вообще? Если же у вас всё работает ОК, то проблема в моём компе или диске с игрой... В любом случае, я очень прошу вас ответить мне на e-mail как можно скорее (по возможности, конечно), т.к. в ближайшие пару дней я смогу поменять диск с игрой... Если же дело в игре, то имеет смысл подождать патча, т.к. сама игра (то, что я смог увидеть) мне ОЧЕНЬ понравилась...
Искренне ваш Роман aka ShaD

Мне доводилось читать массу обзоров, в которых говорилось о заглюченности MechCommander 2, и тем более я был поражен, когда выяснил, что у меня с игрой все в полном порядке. Ни разу (!) она не повисла и не вылетела в систему. Наверное, мне просто повезло, но тем не менее. В твоем случае я бы рекомендовал для начала воспользоваться патчем.
А теперь предлагаю всем вам набраться терпением и прочитать крайне интересное письмо от небезызвестного Антона aka Father Monk'а. К сожалению, все оно в рубрику не влезло, и потом (да простит меня автор) письмо пришлось сократить.



Alenna dalero, Gameland! Как говорится, вас достали похожие приветствия, так вот. Думаю, по-эльфийски вас еще никто не приветствовал.... Нет, думаю, нет.... В общем, почитал я все эти письма, которые приходят в Страну. Однако приходят в основном одинаковые письма. Типа «сделайте то, подправьте сё, а так вы молодцы, ребята!» и другие. Это, конечно, хорошо, что присылают критику и пожелания. Но давайте писать письма не похожие друг на друга (э-эх! И решил я написать письмо, начав так, как никто не начинал (хотя, я уже его начал как и все...)! И решил я, написать немного в стиле товарища Галкина (надеюсь, он не оби-


ДЕМО-ВЕРСИИ:

1 MechCommander 2
Продолжение легендарной стратегии, действие которой разворачивается в мире BattleTech

2 Project Eden
Командный приключенческий экшен в киберпанковском мире будущего от создателей Лары Крофт

3 World War III: Black Gold
Демо-версия реал-тайм стратегии о Третьей Мировой Войне

4 The Sting!
Адвенчура из жизни уголовного мира, выполненная в стиле комиксов

5 Cycling Manager
Спортивный менеджер — симулятор руководителя профессиональной велосипедной команды

6 Kombat Kars
Аркадные гонки со стрельбой в перспективе сверху-вниз

ПАТЧИ:
Kingdom Under Fire v1.101
Combat Command 2 v1.02
Max Payne v1.01
Journey's End v1.10
Typing of the Dead
Steel Beasts v1.17
Air Command 3.0 v3.1

ВИДЕО:
Sid Meier's Civilization 3
Herdy Gerdy
Tekken 4
Mario Kart Advance

дится на меня за это). И решил я даже озаглавить его:
«Письмо обо всем по порядку».
Абзац Первый: никто никогда не писал, КАК он покупает «Страну», т.к. большинство читателей живут в России, где «Страну» можно найти довольно легко. А я хочу рассказать про то, как я покупаю «Страну» здесь у нас — в Казахстане.
...день первый. Часы показывают 10 часов утра...
...просыпаюсь и сажусь на кровати. Нервно протираю глаза. Голова гудит, как паровоз. Что я вчера делал такого, чтоб она гудела? Корабль разгружал? Вроде, нет.... В голове просвечиваются мысли. Ах, да! Я же вчера что-то искал, бестолково бегая по городу туда-сюда, что-то.... Вспоминаю, что это был какой-то ОЧЕНЬ хороший журнал.... Какой? Зачем? Мысли летают беспорядочно, не могу вспомнить.... Так я же искал «Страну Игр»!!! Это название срывает меня с кровати, и я бегу, бегу, бегу.... Сначала в ванную — умыться, потом на кухню — завтракать, затем на улицу — за «Страной»!... Еле успел заскочить в трамвай. Быстрей, быстрей! Опоздаю — раскупят!!! Руки трясутся. Ноги тоже, кажется. Голова вроде нет. На своей остановке спрыгнул на землю. Быстрей, быстрей, бежать, бежать, раскупят! Ноги несут меня сами, к первому ларьку. Нервно дрожащим голосом спрашиваю «Страну». Нету. Беги, беги! Быстрей, быстрей, раскупят! В голове рисуется картина: на ларьке лежит драгоценная «Страна», а к ней тянутся чьи-то жадные руки. Бегом, бегом! Подбегаю к следующему ларьку, спрашиваю Сами-Знаете-Что. Говорят.... Есть! Высыпаю деньги. Резко хватаю «Страну». От счастья хочу спрятать ее под рубашку, чтоб не отобрали. Нет, надо все-таки вести себя цивилизованно.... Прибегаю домой, быстро разрываю целлофан и беру сам журнал в руки. В голове появляется мысль, что я где-то видел эту обложку. Думаю.... И тут приходит озарение: вчера я купил уже «Страну». Именно этот номер! От потрясения падаю на кровать и мигом засыпаю....
...день второй. Часы показывают 10 часов утра...
...просыпаюсь и сажусь на кровати. Нервно протираю глаза. Голова гудит. Интересно, чем это я вчера занимался, чтоб она гудела? Вагоны разгружал? И тут вспоминаю: я искал «Страну Игр»!..
Что я хочу сказать этим? Предлагаю повысить тираж, ведь есть же у вас читатели и в других странах СНГ.
Абзац Второй: «меня обильно полили грязью!» Купил «Страну» №14 за июль, прочитал «Обратную Связь» и увидел письмо не безызвестного RealerQ'a. Хотелось бы у него спросить — если уж он выступал против того, чтобы печатали письма «некорректные», то почему он считает, что мое письмо «некорректное»? «Каждый человек имеют свое мнение...» (цитата). Особенно меня раздражают разговоры насчет «одного журнала в месяц». По мне так лучше будет два, т.к. — два диска (раз), два постера (два), два журнала, в конце концов (три)! Вот и решил я преподнести ей факты, которые свидетельствуют в сторону «Страны». Так что, критиковать можно (и даже нужно) письма и сам журнал, НО! Делать надо это аккуратно. А не так, чтоб вылить «целое ведро грязи», а затем сказать, что мол, «молодцы ребята! Выкапывайтесь!»
Абзац Третий: критиковать надо.
Да-да-да. Даже у фанатов есть немного критики. Не волнуйтесь, у них этой критики очень чуть-чуть :)! Хотелось бы сказать, что раздел «Обратная Связь» очень уж маленькая. В принципе, я ни на чем не настаиваю, но хотелось бы, чтобы она была побольше, так как это самое интересное — читать чужие письма и ответы на них.
Абзац Четвертый: мое мнение насчет Maxis.
По-моему, Maxis поступает правильно — пока она делает The Sims 2, она выдает народу Expansion Pack'и, чтобы можно было еще немного пожевать их, в ожидании главной игры. Ведь, если она бы так не сделала, большинство народа забросили бы эту «игруху»...<...>
Ну, все! Привет всей редакции. С вами был занудный в некоторых случаях Антон aka Father Monk (еще известный, как GreatKulTiras)
P.P.S. мой e-mail: father_monk@mail.ru



Нет, **когда задача определена.**
Если Вашей компании необходимо обеспечить серьёзную техническую базу – приобрести высококачественную офисную технику и заручиться надежной послепродажной поддержкой, решение – техника HP от компании ШАРК.



Сверхкомпактность или многофункциональность?
А зачем «или»?
HP Omnibook 500 – компактный, изящный, легкий, со стильным эргономичным дизайном, а также многофункциональный, высокопроизводительный, расширяемый и надежный.
У человека с Вашим статусом должен быть соответствующий ноутбук – безупречный HP Omnibook 500.

Позвоните в компанию ШАРК: 234-1783!

hp omnibook 500

Максимальная компактность сочетается с интересным дизайном и широким спектром возможностей. Сверхтонкий ноутбук для мобильных пользователей, которым нужен максимально легкий ноутбук для работы в дороге и полнофункциональный компьютер в офисе. Компактность – толщина около 2.5 см, вес 1.6 – 1.7 кг (в зависимости от конфигурации). Расширяемость и функциональность с мобильной базой расширения (опционально). Производительность – новейшие низковольтовые процессоры Intel®.

Процессор Intel® Pentium® III 600 или 750 МГц – оперативная память от 64 до 256 МБ – дисплей 12.1" XGA TFT – жесткий диск от 7.5 до 30 ГБ – оптический диск – 8x DVD-ROM – 24x CD-ROM (на моделях с мобильной базой расширения) – встроенный модем и сетевая карта (опционально) – устройство позиционирования – pointing stick.

intel inside pentium® III

hp invent

HP PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

За дополнительной информацией обращайтесь к партнеру hp – компании ШАРК по тел.: 234-1783.

Товар сертифицирован.
Intel, the Intel Inside Logo and Pentium are registered trademarks of Intel Corporation or its subsidaries in the United States and other countries.

Компания ШАРК.
Тел.: 234-1783
234-1782
E-mail: post@shark.ru

ШАРК компьютерные системы

1С:МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru



После того, как ужасный **метеорит** чудом не уничтожил Затерянный Мир, между его народцами воцарилось перемирие. Однако у каждого племени есть король, а у каждого короля – **заветная мечта** доказать, что именно его народ – самый-самый.

Самый шнапсоварящий, самый древосажающий, самый подкованный в науке – а может и просто самый богатый и самый пьяный. Как известно, слово короля – закон, так что не прошло и месяца после истории с метеоритом, как все три народца покряхтели да принялись за **новые свершения**.

Растолстевшие эльфы ушли искать волшебный камень, превращающий воду в шнапс, дриады уплыли на поиски Потерянного Рая, а анты решили воспользоваться ситуацией и отхватить освободившееся место под новые инкубаторы. Выберите народ по вкусу и объедините племена, чтобы выполнить **предначертанное судьбой!**

В ПРОДАЖЕ С СЕНТЯБРЯ!

Москва
ВЦ «Горбушка», 2 этаж;
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»;
ул. М. Бирюзова, влад. 17;
ул. Марксистская, 9,
«Дом деловой книги»;
Ленинский проспект, 62/1,
«Кинолюбитель»;
Ленинский пр-т, д.6, МГГУ ;
Ореховый бульвар, д.15,
«Галерея Водолей»;
ул. Тверская, д.8, стр.1;
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;
ул. Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16;
Марксистская, 3 ,маг. «Планета»;
ул. Старокачаловская, 16;
ТД «Перекресток в Северном Бутово»;
ул. 8-го Марта, 10;
ул. Авиамоторная, 57;
Осенний б-р, 7, корп. 2;
Б. Строчиновский пер., 28/11;
ул. Генерала Глаголева, 26;
ул. Смольная, 24 «а»;
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2,
«Бизнес книга»;
ул. Башиловская, 21;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ,
корп. Высоких энергий;
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;
ул. Тверская, 25/9;
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;
ул. Новогиреевская, 4, корп. 1
Ленинский проспект, 89;
ул. Профсоюзная, д.128, к.3;
Рязанский пер., 2;
ул. Тверская застава, 3;
ул. Русаковская, 27;
ул. Руставели, 1;
Савеловский ВКЦ, В23;
Савеловский ВКЦ, В13;
ул. Селезневская, 21;
ул.Полянка, 28,
Дом Книги «Молодая Гвардия»;
Университи, 2-й этаж;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
ул. Земляной Вал, 2/50;
м. «Марьино», Торговый комплекс, пав.19;
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;
ул. Новослободская, 16;
Воронцово поле, 3, стр. 2-4;
Ломоносовский пр-т, 23;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В27;
ул. Земляной вал, 2/50;
пр-т 60-летия Октября, 20;
Духовской пер., 14;
ВВЦ, павильон №1 («Центральный»),
2-й этаж, «Автоматизация»;
ТЦ «Электронный рай» (м.Пражская),
павильон 3В-22, 2Л-50;
пр-т Мира, д.79/1;
Альметьевск
ул. Ленина, 25;
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51;
Барнаул
ул. Деповская, 7;
Березники
Центральный Универсальный Магазин;
Братск
ул. Депутатская, 17;
Брянск
ул. III Интернационала, 2, 59;
Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»;
Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36;
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6;
Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»;
Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50;
Геленджик
Ул. Полевая, 33, «На Полевой»;
Горно-Алтайск
Пр. Коммунистический, 83;
Дзержинск
Ул. Ленина, 48;
Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2;
Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»;
Ижевск
ул. М. Горького, 79;
Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35;
Калуга
Ул. Кирова, 7/47;
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102;
Киев
Ул. Терещенковская, 13;
Киров
ул. Московская, 12;
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212,
«Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4;
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»;
Курск
Ул. Ленина, 11;
Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»;
Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Лысьва
ул. Смышляева, 4;
Минск
ул. Я. Коласа, 1;
Нефтекамск
ул. Ленина,15;
Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23;
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П;
Н.Новгород
ул. Гордеевская, 97;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон
«Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Карла Маркса, 32,
компьютерный клуб «Гладиатор»;
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Маслякова, д. 5, оф. 7;
Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, маг.
«НПС»;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав 21 век»;
ул. Псковская, д.18;
Новороссийск
Ул.Советов, 68/36;
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121;
Одесса
ул. Жуковского, 34;
Оренбург
ул. Володарского, 20;
Орск
ул. Станиславского, 53;
Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
Пермь
Ул. Большевистская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
ул. Луначарского, 58;
ул. Большевистская, 75, оф. 509;
Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км;
Псков
ул. Металлистов, 13;
Пушкино
Московский пр-т, д. 5;
Реутов
ул. Южная, 10;
Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»;
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70,
салон «Лавка Гэндальфа»;
Самара
ул. Мичурина, 15
ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.;
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»;
Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
Тверь
универмаг «Тверь», 1 этаж;
Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А;
Ульяновск
Ул. Совестская, 19, к.201;
Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2;
Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»;
Череповец
ул. Тимохина, 7
ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;
ул.М.Горького, д. 32,
рынок «Южок», центральный вход
ул.Ленина, д. 80, офис 6
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12;
Шатура
ул. Школьная, 15;
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;
Ул. Юбилейная, д.9, кв.60;
Юбилейный
ул. Тихоправова, 1;
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»;
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж;
Интернет-магазины
www.ozon.ru и www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислитеньная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул . Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
ePlay: ТЦ «Университи» Джавахарлала Неру пл. 1; ТД «Новоарбатский» ул. Новый Арбат 11, стр.1; «Детский мир» Театральный пр-д 5.
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.


СТРАНА ИГР
http://www.gameland.ru
ТЫ НУЖЕН МНЕ! ТЫ НУЖЕН
КРАСНОЙ АРМИИ
ЗАПИШИСЬ СЕЙЧАС НА WWW.ETHERLORDS.COM
Демиурги © 2001 Nival Interactive. Все права защищены. <Демиурги> - товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме 1С.
Фирма "1С"
NIVAL INTERACTIVE


джерри О'КОННЕЛЛ
шеннон ЭЛИЗАБЕТ
джейк БЬЮЗИ
МАРТОВСКИЙ
КОТ
МДМ•КИНО
www.mdmkino.ru
м. Фрунзенская, Комсомольский пр-т, д. 28
С 24 АВГУСТА